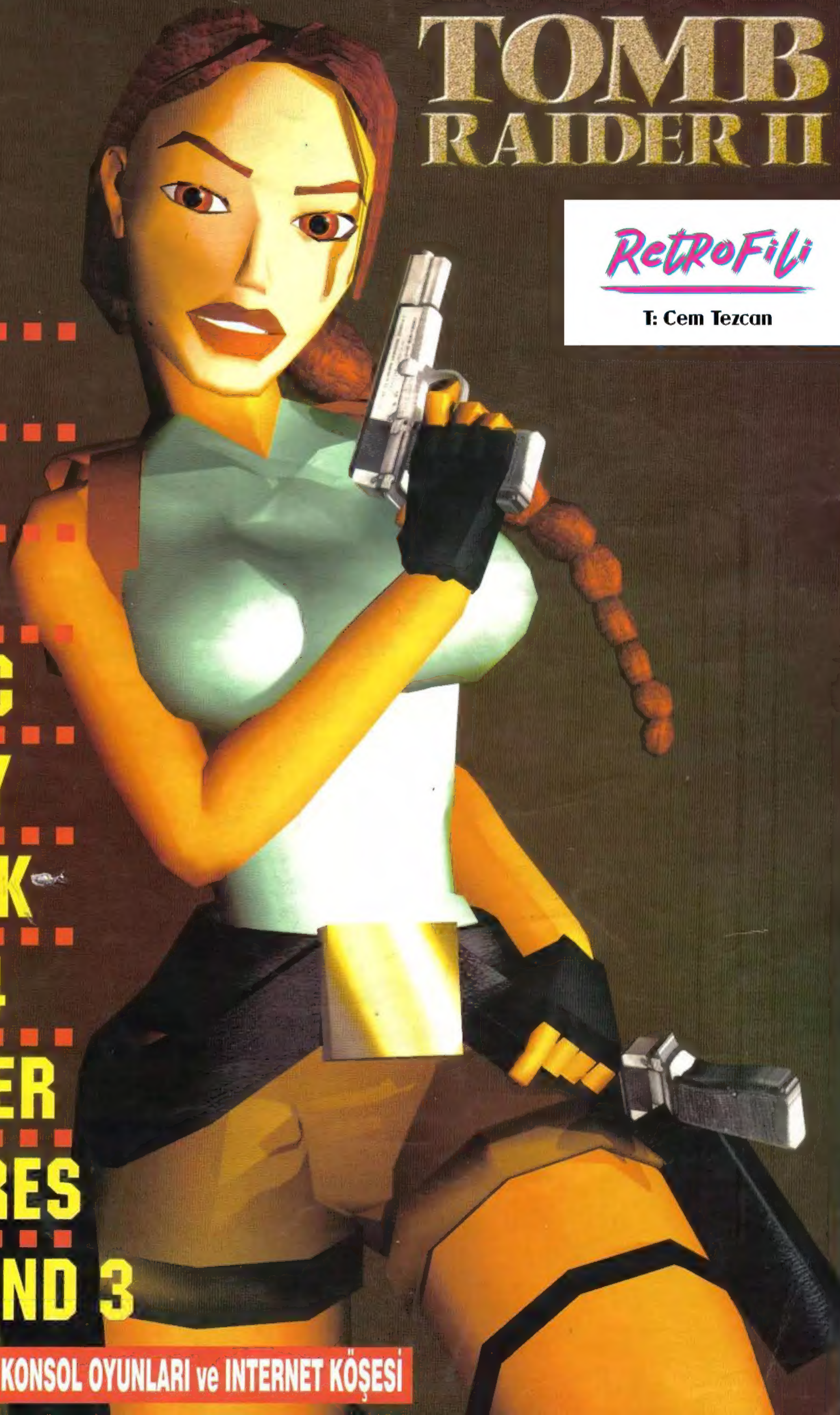
80 SAYFA

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ
OCAK 1998
SAYI: 34
500.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI
07



MYTH

QUAKE 2

LONGBOW 2

EARTH 2140

FIFA 98 RTWC

M.K. TRILOGY

MEN IN BLACK

TEST DRIVE 4

BLADE RUNNER

AGE OF EMPIRES

MONKEY ISLAND 3

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, KONSOL OYUNLARI ve INTERNET KÖŞESİ

PENCOM COMPUTER CENTER

VİŞNE SOK. 25/A PENDİK-İST. TEL : 0.216.491 4404 -- 375 3614 FAX : 0.216.375 36 14

BOMBA YİNE PENCOM'DAN...

800.000 TL'DEN BAŞLAYAN FİYATLARLA OYUN PİYASASINDAKİ LİDERLİĞİMİZİ SÜRDÜRÜYORUZ.

FIFA 98 : 20 $+kdv
NBA 98 : 20 $+kdv

MORTAL KOMBAT TRILOGY

****** OYUNLAR***	:	**800.000 TL**
TEK CD'LİK OYUNLAR	:	950.000 TL
İKİ CD'LİK OYUNLAR	:	1.500.000 TL
ÜÇ CD'LİK OYUNLAR	:	2.000.000 TL
DÖRT CD'LİK OYUNLAR	:	2.500.000 TL
BEŞ CD'LİK OYUNLAR	:	2.750.000 TL

OYUN ADI	CD
4-4-2 SOCCER	1
ACTUA SOCCER CLUB ED.	1
ACHTUNG SPITFIRE	1
AH 64-D LONGBOW	2
ATLANTIS	4
AXELERATOR	1
BATMAN & ROBIN	1
BATTLE DROME	1
BATTLES OF ALEXANDER	1
BEAST BUMPKINS	1
BIRTHRIGHT	1
*** BLOOD	1
BLOOD & MAGIC	1
*** CAPTAIN QUASAR	1
*** BUG TOO	1
*** CAPITALISM PLUS	1
*** CARMAGEDDON	1
C &C 2 RED ALERT	2
CHAMPIONS. MAN.96-97ENG.	1
*** CHAMPIONS. MAN.96-97 ITA	1
CHESSMASTER 5000	1
CITY OF LOST CHILDREN	1
CIVILIZATION 2	1
CLAN DESTINY	2
*** COMMANCHE 3.0	1
CONQUEST OF THE N.W.	1
DAGGERFALL	1
*** DARK COLONY	1
*** DIABLO	1
DISCWORLD 2	2
DNA DANGER	1
DOWN IN THE DUMPS	3
DRAGON DICE	1
DRAGON HEART	1
*** DUNGEON KEEPER	1
*** ECSTETICA 2	1
*** EF 2000	1
*** F 18 A HORNET	1
FIFA SOCCER MANAGER	1
*** HEREOS MIGHT AND MAGIC 2	1
*** HUNTER HUNTED	1
IMPERIALISM	1
*** INTERSTATE 76	2
INDEPENDENCE DAY	1
KICK OFF 97	1
KKND	1
*** L.A.BLASTER	1
*** LARRY 7	1
*** LITTLE BIG ADVENTURE 2	1
*** LORDS OF THE REALMS 2	1
*** LOST VIKINGS 2	1
M1A2	1
*** MDK	1
*** MEAT PUPPET	1
*** MECH WARRIOR 2	1
*** MORTAL KOMBAT 3	1
MUPPET THEASURE ISLAND	3
*** NAPOLEON IN RUSSIA	1
NBA 97	1
*** NCAA FINAL FOUR 97	1
*** NECRODOME	1
NEED FOR SPEED PLUS	1
*** OLYMPIC GAMES&SOCCER	1
OUTLAWS	2
*** OUTPOST 2	1
QUAKE	1
PACIFIC GENERAL	1

OYUN ADI	CD
PANDEMONIUM	1
*** PERFECT WEAPON	1
*** PREMIER MANAGER 97	1
PRIVAATER 2	3
*** RALLY CHAMPIONSHIP	1
*** REDNECK RAMPAGE	1
*** SEGA RALLY	1
SENSIBLE WORLD OF SOC. 97	1
SHIVERS 2	1
SIM SERIES 30 IN 1	1
*** SKY TARGET : SEGA	1
SPEED DEMONS	1
STAR WARPED	1
SKYNET TERMINATOR 2	1
*** THE LOST ADVENTURES	1
THREE DIRTY DWARVES	1
TIME COMMANDO	1
UEFA CHAMIONS LEAGUE	1
*** ULTIMATE SOCCER MAN.2	1
*** X WING TIE FIGHTER	1
*** X-COM 3	1
X-MEN	1
XS	1
VIRTUA FIGHTER PC	1
VIRTUA FIGHTER 2	1
VIRTUA SAFARI	1
*** WAGES OF WAR	1
WAR CRAFT 2	1
WORLD WIDE SOCCER : SEGA	1

SÜPER PAKETLERE DİKKAT !!!

PAKET 1 (11 CD)	PAKET 2 (10 CD)	PAKET 3 (9 CD)
LBA 2	FIFA MANAGER	COMMANCHE 3.0
REDMECK RAMPAGE	DARK COLONY	SENSIBLE 97
MEAT PUPPET	CM 2 ITALY	SUPER EF 2000
ECSTETICA 2	OUTPOST 2	ULTIMATE SOC.MAN 2
X-COM 3	BLOOD	LOST VIKINGS 2
DUNGEON KEEPER	PERFECT WEAPON	KKND
PREMIER MAN.97	TERRACIDE	TEST DRIVE OFF ROAD
X-WING	IMPERIALISM	WARLORDS 3
LORDS 2	FULL THROTTLE	JET FIGHTER 3
NBA 97	CRYPTIC FOR BLOOD	
HEREOS 2		

PAKET 4(9 CD)	PAKET 5 (9CD)
KICK OFF 97	SKY TARGET
MECH WARRIOR 2	USNF 97
NCAA FINAL FOUR	DIABLO
RALLY CHAMPIONSHIP	DAGGERFALL
DUKE 3D	AXELERATOR
L.A. BLASTER	FALLOUT
NHL 97	SCREAMER 2
RED ALERT	NO RESPECT
CAPITALISM PLUS	TIME WARRIORS

SÜPER PAKETLER ŞOK FİYATLARLA KAÇIRMAYIN!



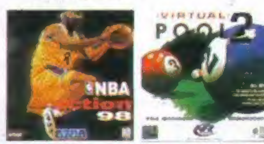
ARALIK AYI OYUNLARI

3D PINBALL LOST COSTI.
7TH LEGION
AGENT ARMSTRONG
ARMORED FIST 2
ATOMIC BOMBERMAN
BROKEN SWORD 2(2CD)
BUCCANEER
BULL RUN
CHESSMASTER 5500
CONSTRUCTER
CONQUEST EARTH (2CD)
DARK EARTH (2CD)
DARK FORCES 2 :JEDI KNIGHT (2CD)
DARK REIGN
DAYTONA USA DELUXE
DNA DANGER
EXCALIBUR 2555 AD
FALLOUT
FORCED ALLIENCE (3CD)
HEXEN 2
JURRASIC PARK :CHAOS ISLAND
EAST FRONT
MASS DESTRUCTION
NETSTORM
PAX IMPERIAL
PERFECT ASSASIN
TAMAGOCHI
POSTAL
RIVEN : MYST 2 (5CD)
SHADOW WARRIOR
SID MEIER'S GETTYSBURG
SONIC 3D BLASTER
SPEED BOAT ATTACK
TOTAL ANNIHILATION(2CD)
UPRISING JOIN OR DIE
WATERWORLD
TOMB RAIDER 2
STEEL PANTHERS 3
CIVIL WAR 2
TONE REBELLION
FINAL CONFLICT
SODA OFF ROAD
WATERWORLD
DARK EARTH (2CD)
NFS 2 SPEC.EDIT.
MAGESLAYER
CHAMPIONS. MAN.97/98
NBA ACTION 98 : SEGA
COMBAT CHESS
VEGAS GAMES
DEFIANCE
IGNITION
TAKE.NO PRISONERS
MONKEY ISLAND 3
LANDS OF LORE 2 (4CD)
MAGESLAYER
NEED FOR SPEED 2 :SPECIAL EDITION
NHL 98
PANZER GENERAL 2

OCAK AYI OYUNLARI

MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
QUAKE 2
SEVEN KINGDOMS
STARCRAFT
VIRTUA SPRINGFIELD
ACTUA SOCCER 2
WORMS 2
WAR WIND 2
VIRTUA SQUAD 2
MEN IN BLACK
KICK OFF 98
DIABLO 2: HELLFIRE
POWER CHESS 98 (2CD)
LONGBOW 2 (2CD)
CIRCUIT RACER
FINAL LIBARATION
FLIGHT UNLIMITED 2 (2CD)
GRANT HILL BASKETBALL
G.T. RACING
INDY RACING
STREETS OF SIMCITY
TOM CLANCY'S POLITIKA
TWISTED METAL 2
VIRTUAL POOL 2
ZORK GRAND INQUISITOR
CARMAGEDDON NEW PACK
GARFIELD
SPRINGFIELD VIRTUAL
GARFIELD

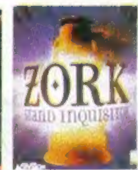












MPEG
FİLİM CD'LERİ : 4.000.000 TL
ADULT CD'LER : 4.000.000 TL



SAYIN MÜŞTERİLERİMİZ; LÜTFEN SİPARİS VERMEDEN ÖNCE STOK DURUMUNU SORUNUZ...

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :

BERKİM BUĞRA CANOVA HESABI
YAPI KREDİ BANKASI KAYNARCA SB. HESAP NO: 12245-7
İŞ BANKASI PENDİK SB. HESAP NO : 811308

GAMESHOW

SAYI: 34

Son zamanlarda, Türkiye oyun piyasası hızlı ve ilginç değişimlere sahne oluyor. Birbiri ardına bir çok türkçe oyuna imza atıyor Türk girişimciler. Biz GameShow olarak orjinal yapımlara karşı "açık destek" tavrımızı en başından beri ortaya koyduk. Fakat GameShow dergisinin, piyasadaki bu önemli değişikliğe olan bakış açısının, yapımcılarınkinden çok daha ileride olduğuna şahit olduk geçen ay. Yani;

Nasıl olur da, milyarlar harcayıp Earth 2140 gibi bir oyunu tamamen türkçeleştiren bir şirket, bu piyasada 3 yıldır bir şekilde varolan GameShow'u bilmez ve o GameShow ile ortak bir çalışmaya girmez veya Age of Empires'ı açıklamak istediğimizi Microsoft Turkiye'nin yetkililerine belirttiğimizde, nasıl olur da bizimle igilenmezler ve bize bilgi vermek adına Microsoft'un internet üzerindeki sayfalarını fax çekerler. Buna karşın, Electronics Arts'ın sorumlusu Türkiye'de kaldığı iki gün içinde piyasayı araştırıp da GameShow'u öğrenmişse ve yurt dışından, her yeni oyunu çıktığında bir tane de bize gönderiyorsa, yani Electronic Arts bize önem veriyorsa, sorun bizde değil herhalde. Oyunla ilgisi olmayan ve bu işe sırf ticari açıdan yaklaşan insanların bu piyasada önemli noktalarda olması herkes adına çok acı. Hele Aral İthalat'ın listesinde Fighters Anthology'inin yanında "dövüş oyunu" açıklamasını görmek daha da acı. Şimdi sorarım size:

"Nasıl olacak bu işler?"

Nasıl olacaksa olsun size bi şey olmasın...

☒M.Emin Gür

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Sen palyaçonun gözyaşlarını bilir misin bakayım?
- Palyaço? Bildiğimiz palyaço? Ama onlar ağlamaz ki?
- Peki "Show Must Go On" ne demek, duydun mu hiç?
- Abi ben ingilizce pek bilmem ki? Ama bak merak ettim şimdi. Ne demek abi? Söylemezsen uyuyamam bu akşam!
- Hay seni Allah nasıl biliyorsa öyle yapsın. Şey demek,

- Peki palyaço niye şov'a çıkmıyor abi?
- Çıktı olm, orda işte! Görmüyor musun?

DREAMS IN R



Bau ayki yüzlerce (abarttım galiba) adventure tanıtımlarımıza 1996 yılının ödüllü oyunu Full Throttle'ın yapımcıları yine Lucas Arts kimliği altında bir oyun hazırlıyorlar. Grafiklerden de anlaşılacağı üzere oyun gerçeküstü bir dünyada geçen hikaye Meksika kültürünün izlerini de taşıyor. Grimfandango, kahramanımızın gizem ve entrika dolu karanlık bir dünyaya olan macerasını konu alıyor. Lucas Arts'ın adventure konusundaki başarıları referans alındığında Grimfandango'dan beklentilerimiz çoğalıyor tabii. Neyse siz boşverin şimdi kültürdü, referanstı, beklentiydi; yani ben boşvereyim "oyun güzel mi abim", "alalım mı yani" sorularınızı cevaplamaya çalışayım: Evet, Grimfandango'yu kesin alın.

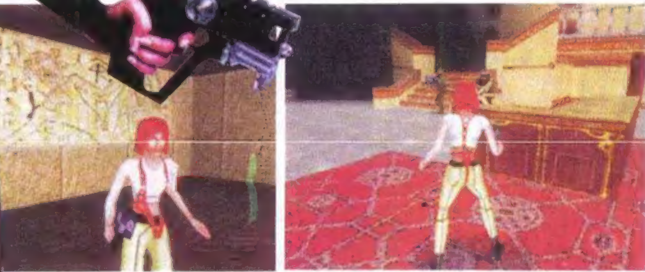




THE 5th ELEMENTH



Fena film de değildi hani. Bayağı konuşuldu arkasından. İşin aslını sorarsanız kimsenin filmi iplediği falan yoktu., varsa yoksa Leeloo. Bu arada Leeloo'da Leeloo ama ha, bi içim su hani. Oyuna gelince; işin aslını sorarsanız ben karşımda bir adet Tomb Raider clone'u gördüm. Zaten şu aralar firmalar arasında oldukça tutulan bayan kahraman modasının ilgi görmesi üzerine, filmin de desteğiyle bir yerden voliyi vururuz mutlaka denerek hazırlanmış gibi geldi bana. Aslında aşağıdaki resimlerde sadece hanım kahramanın resmi olsa da, duruma göre Bruce Wills'in de yerine geçip oyuna devam edebiliyoruz. Bölümlerin arasına ise filmden parçalar ara demo niyetine konacakmış. Dünayaya yaklaşan göktaşının çarpmasını önlemek için, en başta 4 elementi temsil eden taşları (toprak, ateş,rüzgar ve su) toplamamız gerekiyor. Oyunda ekstradan herhangi bir yenilik yok. Tamamen, "yapalım filmin oyununu götürelim parayı çuvalla" mantığıyla hazırlanmış. Ama bana öyle geliyor ki, bu sefer baltayı taşa vuracaklar. Piyasada Tomb Raider 2 gibi bir hit dolaşırken, pek fazla şans da vermiyorum bu oyuna ben. Ayrıca oyunun piyasaya çıkışı da oldukça gecikmiş gibi geldi bana. Filmle beraber çıkmış olsaydı, sanırım daha çok şansı olacaktı. Neyse siz beni boşverin, konu beni pek açmasa da, sanırım filmin hayranları çok beğenerek oynayacaklar.



BURN OUT

Bir önceki yarışın geride bıraktığı havadaki yanık lastik kokusu genzimi kemirirken, güç canavarı 34 model Ford Roadster'ime doğru yaklaşıyorum. Rakibim olacak zavallı arabasına binmiş bile, son hazırlıklarını yapıyor, ama yarış başladığında göreceği tek şey arkamda bıraktığım lastik dumanı olacak. Eski oyun kurtları bilir; Street Rod diye bir oyun vardı. Zevkle oynardık. Velhasıl bu oyun da Drag Racing türünde ve uzun zaman aradan sonra, bu konuda çıkacak olan ilk oyun. Oyunun teknik tanıtımı; 20 değişik araba, 20 değişik pist, arabanın bütün ayarlarıyla oynayabilme, gerçekçi fizik kanunları vs. şeklinde devam edip gidiyor. Son zamanlarda duymaya alıştığımız pazarlama taktiklerinden ibaret bi tanıtım yapılmış. Ehe ben oyunun karizmasını böyle sıfıra indiririm işte. Nerde Street Rod, nerde bu oyun.



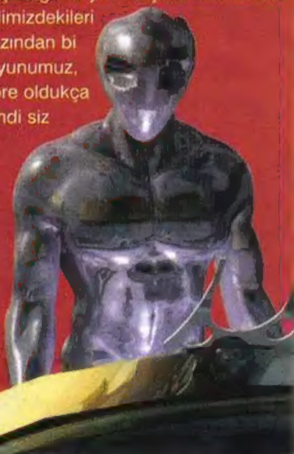


ALIEN INTELLIGENCE

Nerdeydi bu haber, şuraya koymuştum yahu. Karışmış işte hay allah. Her ay o kadar cok real-time strateji geliyor ki, nereye koyacağımızı şaşırdık resmen. Interplay abi, bakalım oyunumuza neler koymuş; 8 değişik kategoride teknoloji, 6 değişik türde canlı, her tür için 7 değişik gemi, 150'den fazla keşfedilebilecek teknoloji ürünü (ve bunlara çalınmış teknolojiler falan dahil değil), 5 değişik gezegen ve hava şartları oyunda göze çarpanlar olarak ele alınabilir. Hmm grafikler oldukça renkli ve kendine has görünüyor. Konuya bi gözatalım bakalım; biz çok büyük bir savaştan zararla çıkmış bir ırkı oynuyoruz. Son tutunma noktamız da oyuna başladığımız yer. Düşmanlarımız bize saldırmanın dışında, elimizdekileri de çalabili-yorlar. En azından bi P90+16 MB isteyen oyunumuz, son gelen oyunlara göre oldukça makul gözüküyor. Şimdi siz bir real-time-sever olarak diyeceksiniz ki; onu bunu bırak kardeşim, söyle bakalım yapay zeka ne durumda oyunda? Eheh. Valla bu konuda söyliyeceğim şu dur ki; firma bu konuda tek bi laf bile etmemiş. Artık kararı siz verin.







REALITY



İşte cevapladım, ehue. Oyun Chinatown, Casablanca ve The big Sleep filmlerinden etkilenerek hazırlanmış. Aztek, Mayan ve Art Deco mimarisini Grimfandango'da bulabilirsiniz. 50'ye yakın karakter, 90 farklı mekan ve çok hoş 3D render grafikleri ile bezenmiş olan Grimfandango gerçekten de acaip bir oyuna benziyor, baksanıza! Day of Tentacle ve Full Throttle'dan tanı(ma)dığımız Tim Schafer Grimfandango ile de yakından ilgilenmiş. 1998 yılının ilk çeyreğinde çıkabilirmiş! Sabırsızlanmayın.

EGYPT

Yok abi, yok. Kesin 3D hızlandırıcı kart alacaksınız. Biliyorum, pahalı şimdilik, ama gel gör ki artık adventure'lar bile 3D olarak çıkıyorsa bu işin başka yolu demektir (X-COM severleri biraz ağlatıyım şimdi; X-COM Interceptor'de 3D çıkacakmış). Hayır belki de böylesi daha güzel, ama gel görki 486'larından yeni kurtulmaya başlayan millet olduğumuz için bu 3D işi cebimizi fena kavuracak gibi görünüyor. Hayır işin kötü yanı şimdi bunların da; hızlısı, daha hızlısı, çok daha hızlısı, ışık hızının 10 katı gibi çeşitleri çıkacağından (kesin böyle olacak), bi de bunla uğraşmak gerekecek. Ben derim ki biz bilinçli son kullanıcılar olarak, neyse kahramanımızın babası (bu ne tutarsızlıktır yahu) M.Ö. 1156'da Mısır Kraliyet Katibidir. Ama gel gör ki; Kraliyet Mezarlığı'nın yağmalanmasını örgütlemekle suçlanır. Üç gün sonra yapılacak ziyafet sırasında idam edilecektir. Biz de ailemizin şerefi ve babamızın kellesini kurtarmak amacıyla olaya giriyoruz. Fransa'nın ünlü Louvre Müzesi'nden uzman kişilerin işbirliğiyle hazırlanmış olan Egypt'de; o zamanın politikası ve sosyal hayatı başarıyla canlandırılmışmış. Oyunumuz da 30 adet çok detaylı interaktif karaker varmışmış. Neyse ben buraya nacizane fikirlerimi yazmıştım ama tecrübeli abilerim beni hemen uyardılar "Aman dikkat abi, sonradan çok baba bir oyun çıkar. Sonra uğraş dur" dediler. Ama özet olarak şunu söyliyeyim yine de; Adventure zor iştir azizim, böyle mışla mişle olmaz. Oyun çıksın bi hele, görelim olayını. Nedir, ne değildir?







FIRE TEAM

Firmalar artık yapay zeka konusundaki başarısızlıklarını farketmiş olacaklar ki tamamen Internet üzerinden oynanan oyunlara bayağı ağırlık vermeye başladılar (XvT faciası bunun bir habercisiydi zaten). Fire Team de tamamen Internet ortamında oynanan bir oyun. Real-Time Role-playing diyebileceğimiz yeni bir sistemle, birçok kullanıcı kendi asker karakterini oluşturup, savaş meydanına yayılabiliyor. Ve 2 veya 50 kişinin oluşturduğu iki grup arasında tamamen insan zekasına karşı bir savaş veriliyor. Oyunun en büyük özelliği; oyuncular arasındaki telsiz bağlantısı bilgisayarınıza bağlı mikrofonla konuşularak yapılıyor olması. Eminim bu online-savaş alanlarına yeni bir soluk getirecek. Firmanın yalancısıyım ama 28.8 K modem yeterli olacakmış.



GABRIEL KNIGHT3

Gabriel kardeşimiz Voodoo'cular ve kurtadamları başından savdıktan sonra, düşünmeye başlar, "Başka nerde bulurum belamı, hay Allah ne yapsam? Piramitlere gitsem... Yok orası daha önceden açılmıştı. Transilvanya?? Yok bu da olmaz bu mevsimde soğuktur oralar. Hay Allah ne yapsam ki... Hah, buldum yahu! Ben belaya gidemiyorsam bela bana gelsin! Aklımla bin yaşayayım, bir çocuk sahibi olursam; nasılsa bizim sülale lanetlenmiş ya, onun başına bi sürü bela açılır. Hahhahaaha çok zekiyim yahu" der içinden. Böylece Gabriel Knight 3 için yeterli sebep sağlanmış olur.Sierra Abi, bu sefer Quake benzeri bir grafik engine kullanmış. Artık istediğimiz yöne istediğimiz gibi hareket etme şansına sahibiz. Bunun anlamı oyun Quake gibi olacak demek diil tabii, aynen eskisi gibi bilmeceler ve sorular uğraşacağız tam gaz. Oyun bu sefer diğer serilerin aksine şüphelileri araştırma, dedektiflik yapma gibi temalar üzerinde yoğunlaşacakmış.



WIZARDRY8

Rocky ve Amerikan Ninja'ya taş çıkartan Wizardry serisi, bu sefer de sekizincisiyle karşımıza çıkıyor. Wizardry'nin bilgisayar ekranlarında ilk göründüğü yılın 1981 olduğunu söylersem, sanırım oyunun geçmişi hakkında kafanızda birşeyler canlanabilir. Quake tarzı oynanışına rağmen, bir FRP oyunu olarak Role Playing'e daha fazla önem vereceği söylentiler arasında. FRP'cilerin dikkatine.





TRESSPASSER

Eskiden kimsenin ipinde değildi dinazorlar, kör ölür badem gözlü olur dememişler boşuna. Efendim, Dreamworks, oyunu Lost World'den kelimenin tam anlamıyla araklamış. Bir adaya düşen bir hanımı canlandırdığımız oyunda, 15 km2'lik adadan canlı kurtulmaya çabalıyoruz. Oyunda ki yaratıkların hareketleri ve tepkileri üzerinde oldukça çalışılmış. Filmi bir yana, oyun bu konuya meraklı olanları sevindirecektir sanırım.



LORDS OF THE CLANS

Herkes üçüncü realtime stratejiyi beklerken, Blizzard Warcraft: Lords of the Clans'ı adventure olarak çıkaracak. Oyunumuz İnsanoğlu'nun Orc'lara karşı kazandığı zaferden sonrası üzerine gelişiyor. Büyük savaşlar sırasında bütün Orc Clan'ları dağıtılmış, pek çoğu esir alınmıştır. Kahramanımız genç Orc Thrall, insanların esaretinden kaçıp, dağılmış Orc Clan'larını biraraya toplamak amacındadır. Oyunda 70'den fazla karakter var ve Warcraft serilerinden tanıdığımız karakterler de bunların içinde yeralıyor. yaklaşık 40 bin kare animasyon olacak olan oyun, 60 değişik mekanda geçecek. Hobbit'i henüz okuduğum şu günlerde böyle bir macera bana büyük zevk verecek.





THE

Araştırmacı gazeteci: Abi farkında mısın, son 3 aydır bu zibidiler bu sayfayı karşı sayfayla simetri yapıyorlar, ne iş?
Anti-tez uzmanı: Oğlum sen daha yenisin böyle sağda solda (burda) böyle laga luga yapma alırım aşağıya (yani alırlar)
Araştırmacı gazeteci: Abi öyle diyorsun ama sayfalar git gide banal olmaya başladı. Beni baltalıyormuşsunuz gibi geldi bana.
Anti-tez uzmanı: Sen ayağını yorganına göre uzat bakiim. Sana ne sayfalardan mayfalardan sen yazını yaz. Zaten duyduğuma göre geç





JEDI KNIGHT MOTS

Efendim geçen ay hiç Star Wars haberi yayınlamayınca okurlarımızdan yoğun tepki aldık. Onun için bu ay 1-2 adet Star Wars oyunu haberi hazırlayalım dedik. Sağolsun Lucas Abi bizi çok sever hemen iki tane hazırlamaya başladı bize haber olsun diye. İşte bunlardan biri; "Jedi Knight: Mysteries of the Sith". Aslında yeni bir oyun değil farkettiğiniz üzere, upgrade gibi bişey olacak. Eski oyunumuza kazandırdığı ilk yenilik ise; yeni bir karakter olan Mara Jade. Bu hanım jedi'mızla beraberinde, 15 single mission, 14 tane de multiplayer mission yanında geliyor. Mission CD'mizle gelecek olan 7 yeni silah, 5 yeni Force özelliği, 26 yeni karakter ve yaratık elinizdeki eski oyuna yeni bir yüz kazandırmak için yeterli olacak gibime geliyor. The Force meraklıları için hemen açıklayayım, yeni güçlerimiz (itiraf ediyorum, ben de meraklısıyım) şunlar olacak; Force Push, Chain Lightning, Saber Throw, Force Projection ve Far Sight. Eh bu kadar güçle de oyunu bitirmek pek güç olmasa gerek. Şimdi sıkı durun en baba olaya geldik, multiplayer mission'larda historical locations diye bir mode olacak ve bunun sayesinde Star Wars filmlerinin unutulmayan mekanlarında kapışabilecez. Bu mekanlar arasında Carbon-freeze Chamber (Han Solo dondurması yapım mekanı), Imperial Throne Room, Tatooine homestead ve Cloud City Gantry var.



SEPTERR

Değişik bir dünyada geçiyor oyunumuzun konusu. Böyle kat kat levellerden oluşmuş yeryüzü. En üst katmanda en har vurup harman savuran seçkinler sınıfı var ve bütün çöplerini, artıklarını aşağı katmanlara atıyorlar. Aşağı katmanda ise buna uygun olarak, üstten dökülen çöplerle, artıklarla hayatın geçirildiği bir yaşam tarzı gelişmiş. Taa ki en üsttekilerin aklına "lan ne dandik bir dünyadır burası, böyle bir dünya doğal olarak nasıl oluşur.?" diyene kadar. Neyse efendim bu seçkinler toplumu sorunun cevabının Core denilen canlı bir bilgisayarın kalbinde olduğunu tahmin ederler (gülmeyiiin!). Ve böylece gezegenin alt kısımlarına doğru bir akın başlatırlar. Aşağı katlarda ise bu haberden dolayı korku rüzgarları



NASCAR RACING 2

NASCAR Racing 2: Grand National Series Expansion Pack, Nascar 2 oyunu için bazı genişletmeler ve yeni takım listelerini içeren bir upgrade CD'si olacak. Bu pack sayesinde ayrıca 10 adet yeni pistde yarışma imkanımız da olacak. Motorlu yarış sporlarında önemli bir yeri olan Nascar yarışlarını oynarken 1997 bilgilerini kullanmamızı sağlayacak olan National Series Expansion Pack, yarış oyunu sevenleri oldukça memnun edecek. Bir de şu CD'nin aynısından Formula 1 GP2 için de yapsalar ne güzel olurdu be. Bıktık artık yıllar öncesinin takım bilgileriyle oynamaktan valla.





REAP

yazıyormuşsun.
Araştırmacı gazeteci: Abi bak sana saygım var ama çok üstüme gelme rezil ederim seni basın dünyasında.
Anti-tez uzmanı: Ulan hödük, çakarım şimdi alnının çatısına tokadı. Bana mı suç buluyon şimdi de hı?
Araştırmacı gazeteci: Yav kusura bakma sinirlendim editöre. Bak bu oyun hakkında tek bi kelime yazmadım sırf onu denemek için, adamın ruhu bile duymıycak. Gerçi YSY'nin diline düşücez ama
Anti-tez uzmanı: Bak bak hırt'a bak, ulan ben söylerim o zaman Arcade Adventure olduğunu, güzel oyun işte......



ODDWORLD



Bakalım aranıza da eski patform oyuncularından kimler kalmış. Psygnosis'in Shadow of the Beast'ini sevenler parmak kaldırsın bakiim. Eee yeni nesil bilmiyo tabii. "Abe's Oddworld Oddysee" eski sitil bir platform oyunu. Eski diyorum kimse alınmasın, ama malum son zamanlarda bu tür bir oyun görmek nasip olmadı.
Kahramanımız Abe, bütün ırkdaşları gibi köle olarak çalıştığı fabrikada köle sahibi, satışlar düşünce Abe'in ırkını yeni üreteceği yiyeceğin ana malzemesi yapmaya karar verir. Abe de olay yerinden koşarak uzaklaşmak için kolları sıvar.
Platform oyunlarındaki kapanması beklenen açığı kapamaya aday bir oyun. Fikrimi soran olursa (oralarda bi yerde hani); "geldiğinde mutlaka alınmalı" kategorisine en baştan girer.





A CORE



esmektedir. Biz de aşağıda ki profesyonel çöpçülerden biri olarak, ülkemizi savunmak ve bu arada Core'un gizemini çözmek için işe koyuluruz. Ve bir anda kendimizi bir Role-play Adventure'un içinde buluveririz. Fallout'u da düşünürsek, sanırım bu tür oyunlarla daha sıkça karşılaşacağız bu sene. Gördüğüm kadarıyla Fallout'da ki karakter başına grafik ortalamasının üstüne çıkılmış gibi.

XvsT DATA:BOP



Koşarak bilgisayarcıma gittim, "X-Wing vs Tie Fighter geldi mi?" dedim. "Geldi" dedi gülümseyerek. Hemen istedim bi tane, oracıkta açtım poşeti, açtım kutuyu, 2 CD. Üffff be, oyna oyna bitmez bu şimdi dedim kendi kendime. Eve geldim, CD'yi install ettim, oynamaya başladım. İki-üç görev bitirdim, ama hala herhangi bir demo görmüş değildim ve datapad denilen ucubik bi bilgisayar ekranından hoop savaşa dalıyordum. Demo memo hak getire. O günün akşamında bütün single mission'ları bitirdiğimde, sinirimden çatlamak üzere olduğumu dün gibi hatırlıyorum (Yoksa dün müydü?), Vader'ı bile görememiştim.
Lucas Abi, bana okkalı bi kazık atmıştı ve oyunun ikinci CD'si masamın üzerinden bana multiplayer, multiplayer gülümsüyordu. Neyse sonunda Lucas Bey attığı kazığı düzeltmek için bir çalışma yapmaya başlamış. Yeni CD'ye; 2 adet senaryo tabanlı Campaign eklemiş, aralara senaryo arası demolar yerleştirilmiş, B-Wing eklenmiş, wingman komutları genişletilmiş ve bunların yanı sıra bikaç yeni transport ve büyük gemi eklenmiş. Balance of Power, bir mission CD'si olmanın dışında, oyuna eksik olan yönlerinin kazandırılmasını sağlayacak. Ya da sağlayacağını umuyoruz. İkinci bi keleğe asla dayanam ve Lucas Bey'in boğazına yapışıverirım. Neyse Saygıdeğer Vader'in yanında ağzımı bozmiim.







TOURING CAR RACING

Daha Need For Speed 2 SE'nin ellerimizde yaptığı nasırlar iyileşmeden, ardarda yarış oyunları çıkmaya başladı. Sega da iki mevsimde bir en az bir adet yarış oyunu çıkarma adetini değiştirmediği için, yeni çıkacak yarış oyunları kervanına bir adet daha ekliyor. Hmm. Oyunda bir yenilik göremiyorum. PC'ye de çıkacak olan bu oyuna sanırım en çok SEGA Saturn sahipleri sevinecek. NFS2SE varken, bir kenara tutunabilecek mi bilemiyorum açıkçası.





SCUD INTERACTIVE

Anne bana masal okusana... diyaloglarından sıkılan ebeveynler, yaşadınız. Scops Software'in geliştirdiği ve Ren Biligisayar'ın türkçeleştirerek piyasaya çıkarttığı masal CD'lerinin başına geçen çocuklarınız bir daha bilgisayarın başından ayrılamayacaklar (derslerinden kalıyorlar diye bize ağlamayın ama sonra... Ya herru, ya merru...). İlk etapta **Sihirli Çilek, Kurbağa Prens, Kral'ın Yeni Giysileri** ve **Evini Terkeden Duvar** adları altında çıkan dört adet CD'den oluşuyor masal dizimiz. Türkçe seslendirilmiş konuşmalar ve şarkılar eşliğinde, interaktif olarak masala katılımın da sağlandığı oyunlarda resmen hiç bir masraftan kaçınılmamış. İlkokul öncesi eğitim için veya okumayı yeni söken veletlere çizgi film tekniği ile hazırlanmış grafik tekniği ile bilgisayardaki interaktivite'den maximum derecede faydalanılarak kurgulanmış hikayeleri şiddetle tavsiye ederim.









PANZER COMMANDER

Düşünmüştüm ki; Armored Fist 2'den sonra uzun süre tank simülasyonu gelmez bu diyarlara. Bir news yazarını yalancı çıkarmak oyun firmalarının en sevdiği şeylerden biri galiba. Panzer Commander, piyasa oldukça iddialı çıkıyor. Gerçek zamanlı ışık ve sis efektleri, kara mayınları, topçu, piyade ve hava birlikleri gibi oyunu zenginleştirecek mezeler üzerinde çalışılıyormuş. Hatta tanklarımızdaki hasarı dışarıdan görebileceğimiz kadar ayrıntıya önem veriyorlarmış (ne ki şimdi bu?). Tank personelinin ise yapay zekası oldukça iyi hazırlanmışmış. Ben de diyorum ki; Neyse bişey demiyorum. Bişey söyliycem sonra oyun güzel çıkacak. Söz sukutsa, gümüş altındır, ya da öyle bişeydi işte.







QUEST FOR GLORY5

Evet Rocky ve Amerikan Ninja filmlerinin karşısında durabilecek ikinci oyunumuz da Quest for Glory 5. Eğer bu seri potansiyelini sürdürmeye devam ederse Wizardry serisine rakip olabilir kanımca. Oyunumuz Adventure ve Role-Play (ay amma yazdım bu kelimeleri ya) özelliklerini içinde barındırıyor. Konusu Akdenizin sıcak kumlarında geçen oyunda, warrior, wizard, thief gibi karakterlerle oynayabiliyouz. Aslında diğer türdeşlerinin yanında fazla farklı durmuyormuş gibi gözükse de, prodüksiyon grubunun tecrübesini tartışmak anlamsız olur. Adamlar bundan 4 tane yapıp satmışlar. Beşinci niye satmasın ki. Dört tanenenin referansı dışında oyunun oynanış stili, program teknikleri ve görsel açıdan zenginliği pek çok kişinin ilgisini çekecektir. Neyse boş laf bunlar gelsin bi hele.





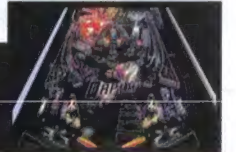




Power Boat Racing: Abi ben bu oyunları hiç tutmuyorum. Arcade salonlarında bir CD fiyatından daha azına sabah akşam oynanabilen bir oyuna neden o kadar para sayayım ki. Hem NFS 2 daha güzel (alakaya bak!!)



Red Guard: Sid Meier'ın Pirates oyunundan daha iyi bir korsan oyun çıktı mı ki daha? cık, çıkmadı. Türleri ne kadar tutmasada Red Guard bir korsan oyunu. Tuzu biberide arcade adventure

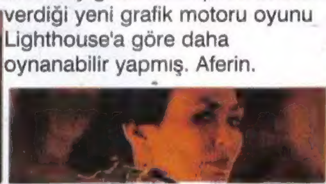


Star Trek Pinball: Bir film daha ne kadar sömürülebilir bilmiyorum. Star Trek Pinball, sanıyorum Star Wars Monopoly'e misilleme olarak çıkarılacak Ve bu durum da en çok Pinball severlerin işine yarayacak (hala varsa)

TEMUJIN

Lighthouse'u oynadınız mı bilmem. Ben oynamadım ama Özgür'ü oynarken seyrettim. Daha fazla acı çekmesin diye vuracaktım az daha. Temüjin de oynanış açısından Lighthouse'la aynı. Fakat bilmeceler biraz daha insaflı. Benim gibi Adventure özürlü biri için bile demodaki ilk bir kaç bilmece çözülebilir sınıfındaydı. Stevenson Müzesi uzun zamandan sonra tekrar ziyarete açılır ve gelen bir grup ziyaretçinin başına binbir türlü olay gelir. Southpeak Interactive'in Video Realty ismini verdiği yeni grafik motoru oyunu Lighthouse'a göre daha oynanabilir yapmış. Aferin.







PANDEMONIUM 2

Sega yapımı Pandemonium, yüksek oynanabilirliği ile pek çok oyun kurdunun sevgilisi olmuştu. Şu anda söyleyebileceğim ilk şey, oyunun birincisinden çok fazla bir değişiklik içermediği. Ama bu tür oyunlarda kimse değişiklik istemiyor zaten. İşte Tomb Raider 2'yi büyük bir zevkle oynuyorum ve birincisinden çok da farklı değil. Ayrıca Tomb Raider dedim de, bilgisayar oyunlarında kadın kahraman fikrinin sömürülmesi olayı gırla gidiyor. Pandemonium 2'nin reklamlarında kadın kahramanın tanıtımının ağır bastığı su götürmez bir gerçek. Ne dediniz? Hayır efendim şikayetçi değilim. İyi böyle.





NEWS

AGE of EMPIRES

M.Ö.3000

HITITLER



İyiydiler, güzeldiler ama koskoca Anadolu'yu ele geçirip sonra İstanbul'u (ve de dolayısıyla Ortaköyü) bulamadıkları için gözümde pek değerleri yok.



MISIRLILAR



Piramitleri turizme açacaklarına mezar yapmış olmaları ve Kleopatra'nın PMS stresi yüzünden Roma'lılarla kapışmalarından başka bir günahları yok aslında.

M.Ö.2600



YUNANLAR



Biiiiz bunları, 9 Eylüüüldeeeee denize dökmüştüüüüük. Ama bunun konumuzla alakası yok. Şiir, efsane falan sevmiyorsanız, uygarlığa en büyük katkıları: METAXA.

M.Ö.500



ROMALILAR



"Sende mi Brütüs" halk deyimlerini düşünüp, ne kadar kalleş olduklarını anlıyoruz. Öte yandan bir Asterix çizgi film efsanesinin doğmasına bi şekilde sebep olması sempatimizi arttırıyor.

M.Ö.250



Tarih yazının bulunmasıyla başlamadı dostlar, kendimizi kandırmayalım. İnsanoğlu'nun bulduğu ilk odun parçasıyla, düşman saydığının kafasını yardığı an, işte o an tarihin başlangıcı ve insanlık tarihinin genel bir özetidir. İnsanlar binlerce yıl boyunca, daha çok araziye hükmedebilmek için zekasını daha tehlikeli, daha güçlü silahlar üzerine yoğunlaştırdı. Elde odunlarla, kemiklerle başladı uygarlık yürüyüşü, yolda kemiklerin ucuna taşlar bağlandı. Zeki birisi taşları keskinleştirdi. Başka birisi hayvanları evcilleştirdi. Demir işlendi, tahta yontuldu, taşlar üst üste kondu. Uygarlık yolunda bulunan bütün icatlar önce savaş meydanlarına çıkarıldı ya da savaş meydanlarına çıkarmak için icatlar yapıldı. İnsanoğlu öyle tuhaftı ki (zekasının bir bedelidir belki de); ne yanlız yaşayabildi, ne de etrafındakilerle geçinebildi. Çok büyük ve kanlı savaşlar yapıldı eski zamanlarda dünya üzerinde, seneler boyu süren savaşlar. Anıtlar dikildi şerefine ölenlerin, payeler verildi kahramanlara. Kazanan kaybedenin ölüsüne basıp bir adım daha attı uygarlık yolunda. İnsanoğlu kavranamaz bir hırs, açıklanamaz bir açgözlülükle saldırdı komşusuna, arkadaşına ve nedendir bilinmez sapladı kandaşının kalbine kılıcını kimi zaman. Kanlar mürekkep oldu o dönemlerde tarihi yazmak için ve ganimetler silgi oldu o zamanlarda. Entrikaların en çetrefillisi döndü saray koridorlarında öyle ki; nice İmparatorluklar yok oldu, niceleri yükseldi politikalar üstünde. Böyle böyle yazıldı tarih dostlar, kimse kırılmasın, kimse utanmasın bu yüzden. Olan olmuş, yaşanmış ve bitmiştir. Dersler alınır, kitaplar raflara kalkar okuduklarımızla beraber. Tarihin sayfaları tozlanır ve alınan dersler tozların arasına karışır. İnsanoğlu çabuk unutur kötü günlerini. İçindeki en büyük dürtü ele geçirir onu yavaş yavaş. Bitmeyen istekler mantığıdır bu; "Bir şeyin iyisi varsa, mutlaka daha iyisi de olmalı" sesi, farkında olmadan ele geçirir ruhumuzu, içerdeki açgözlüyü körükler hiç hissettirmeden. Ve biz yeni bir sayfaya aynı hataları yazabilmek için kan aramaya başlarız mürekkep niyetine...

Neyse biz bu dur durak bilmez ihtirasımızı tatmin etmek için böyle kanlı savaşlar yapmak zorunda değiliz. Kimsenin canının yanmayacağı savaşlar yapmak ve egolarımızı tatmin etmek amacıyla "nihihihhohoohoaargh nasıl da yendim. muhahahaa!" şeklinde isterik kahkahalar atabilmek için bilgisayar oyunlarımız var. Ve eski zamanları yadetmek içinde Age of Empire oldukça iyi bir seçim olabilir. Microsoft imzalı Age of Empire, oldukça başarılı bir real-time strateji olmasının yanında, Settlers ve Civilization oyunlarının en hoş yanlarını yanında getiren bir yapım. Örnek vermek gerekirse, köylülerimizi ava gönderdiğimiz zaman Setlers'daki gibi rutin olarak o işi yapıyorlar, ta ki etrafta avlayacak bir şey kalmayıncaya kadar. Amacımız ise Stone Age'den (Taş Devri) başlayıp Iron Age'e (Demir Çağı??) kadar bir zaman dilimi içerisinde, küçük bir kabileden büyük bir imparatorluk kurabilmek (mecaz anlamda tabii, koca imparatorluğu real-time yönetecek değiliz). Kurmakla da kalmayıp etraftaki diğer uygarlıklara aman dedirtmek başlıca hedefimiz olacak (unutmayın ki hiç bir şey yoktan varolmaz; bizim kazanmamız için, birilerinin kaybetmesi gerekiyor). Oyundaki her uygarlığın kendine has özellikleri var ve 12 adet değişik uygarlıktan seçim yapabilmek, oyundaki güç dengelerini pek çok yönden etkileyebiliyor. Ayrıca bu kadar geniş bir seçim yelpazesinin yanında, bundan çok daha geniş ve dallı budaklı bir `teknoloji ağacı` mevcut. Elinde sopayla işe başlayan savaşçılarımız yıllar geçtikçe, savaş arabalarının üstündeki ölüm makinalarına dönüşebiliyor. AOE, bir real-time strateji için beklenilenden fazla gelişim sürecine sahip bir teknoloji çeşitliliği göstermekte. Zaten oldukca geniş bir uygarlık yelpazesinden yapabildiğimiz seçimlerle (her uygarlığın kendine has avantajları var) beraber sunulmuş teknoloji zenginliği, oyunun albenisini oldukça artırmış. Belirtmekte yarar var, oyun single player modunda oldukça zor, işin doğrusu keyfine varmak için multiplayer oynamanızı tavsiye ediyorum. Sonra paraya bayılıpta, "oha bu oyun çok dandik" demeyin sakın. Daha fazla uzatmadan oyuna şöyle bir yanaşalım bakalım...

BİR YERDEN BAŞLAMALI AMA NERDEN?

Hani oyunda 12 adet uygarlık var ve bunların kendine göre avantajları var demiştim ya, işte bunlara bir gözatalım ilk etapda. Bilelim kim daha iyi oduncu, kim daha iyi denizci, ona göre yüklenelim o özelliğe. Allah'ın catapult'cusunu ille de okçu yaptırmaya çalışmayalım.

ASSYRIAN: Bu uygarlığın en büyük özelliği okçularının çok baba olması. En hızlı okçu birliklerine sahip. Diğerlerinden %40 daha seri atış yapabiliyorlar. Köylülerimiz ise normalden %30'daha çalışkan. Bu da üretii etkiliyor tabii ki.

BABYLONIAN: İşte gerçek taş ustaları, yaptıkları kuleler ve duvarlar normalden iki kat daha dayanıklı. Rahipleri %30 daha hızlı iyileştirme yapabiliyor ve köylüler normalden %30 daha fazla taş çıkarabiliyor. Savunma tarzı bir oyun stratejisi kurmak için iyi olabilir, başka türlü direk geçin derim.

HITTITE: Taş fırlatıcılar, catapult'lar (aynı şey



değil valla) ve ağır catapult'ların dayanıklılığı iki kat daha fazla. Okçu birliklerinin atış menzili de +1 fazla. Savaş gemilerinde ise +4'lük bir menzil üstünlüğü mevcut. Ama bu denizcilikte iyi oldukları anlamına gelmesin. Demir Çağı'nda gemiler üzerine hiçbir yeniklikleri yok. Demode oluyorlar yani.

GREEK: Meşhur Centurion'lar, Hoplite ve Phalanx'lar, %30 daha hızlı. Savaş gemileri de onlardan aşşağı kalmıyor, %30 daha hızlı hareket ediyorlar. Greek uygarlığı deniz savaşları için ideal. Demir Çağı'na gelindiğinde Juggernaught dahil bütün gemileri yapabiliyoruz. Yanlız şunu belirtmeliyim ki okçu birlikleri pek fazla bir gelişme gösteremiyorlar.

EGYTIAN: Zengin bir İmparatorluk için doğru seçim olabilir. %20 daha fazla altın çıkarabiliyoruz. Zaten çağlar geçtikçe altının da önemi çok arttığı için gözardı edilmemesi gereken bir husus. Savaş arabaları oldukça etkili, hem normallleri hem de okçu olanları %33 daha dayanıklı. Rahiplerin ise +3 fazladan menzilleri var. Bunun yanında belirtebileceğimiz en önemli dezavantaj ise eli kılıçlı adamlarımızın gelişmeye kapalı olması.

CHOSON: Long Swordsman ve Legion birlikleri fazladan +80 hitpoint alabiliyor. Yani bu birlikler öküz kadara sağlam olacak demektir. Eğer stratejinizi rahipler üzerine kuracaksanız, belirtmeliyim ki Priest'leri %30 daha ucuza yapabiliyorsunuz. Diğer yönlerden ise ortalama bir gelişme gösteriyor bu uygarlık.

SHANG: Basbayağı Çin İmparatorluğu işte. Çalışacak köylüler %30 daha ucuza maloluyor ve yaptığınız duvarların dayanıklılığı normalden iki kat daha fazla. Başka bir avantajı olduğunu da söyleyemiyeceğim.

PHOENICIAN: İşte savaş istiyorsanız göz atmanız gereken bir uygarlık. savaş filleri ve okçu fillerini %20 daha ucuza maledebiliyorsunuz. Bunun yanında Catapult Gemisi ve Juggernaught'lar %65 daha seri ateş ediyor. Eğer bir Phoenician Juggernaught'unu kıyılarınızda görürseniz, korkmaya başlayabilirsiniz demektir. Pek çok teknolojide son noktaya kadar gidebilen ender uygarlıklardan. Yanlız şunu da belirtmeliyim ki; Catapult ve türevleri bunlara dahil değil, yapamıyoruz yani.

PERSIAN: Attığımızı vuruyoruz, avcılık %30 daha verimli. Fillerimiz biraz daha atletik sanıyorum, %50 daha hızlı. Denizcilermizin eli çabukluğu Trireme'de kendini gösteriyor, %50 daha seri atış. Ama köylülerimizin tarım üstündeki kabzımallığı bunların hepsini silip süpürecek nitelikte, %30 daha düşük tarım üretimi. Ben seçmezdim bu uygarlığı valla, sizi bilemem.





MINOAN: Hem altının azlığından şikayet edip, hem de denizlere hükmetmek isteyenler için birebir. Gemiler %30 daha ucuza maloluyor ve gemi upgradelerine sonuna kadar sahip uygarlık. Her 3 juggernaught'dan bir tanesini bedavaya getirmek hiç de fena birşey değil. Okçu birlikerimizden Composite Bowman'in menzili +2 fazla ve en önemlisi köylülerimiz tarım işinde %25 daha verimli çalışıyorlar. Tower gelişimsizliği hariç fazlaca da bi eksi göremiyorum bu uygarlıkta.

YAMATO: Zamanın Japon derebeyliklerinde olduğu üzere atlılar çok gözde; atlı okçular, gözcüler, cavalary (süvari birlikleri) ve Cataphract %25 daha ucuza maloluyor. Köylüler ise %30 daha hızlılar. Şunu da belirteyim ki, Shogun olmayı kafaya koyduysanız, Catapult yapamamayı da göze alacaksınız demektir.

SUMERIAN: Köylülerimiz +15 daha dayanıklı. Ama bu savaş esnasında fazlaca bir önem taşımıyor, vahşi hayvanları avlarken yararlı olabilir sadece. Catapult delileri için hemen belirteyim, catapult cinsi kara araçları için %50 daha seri atış yapabilme imkanı var. Kara savaşları teknolojisinde ortalamanın üstünde bir gelişme gösterebilen bu uygarlık, yazarın tercihleri arasında bulunmakta. Bütün bunların yanına meze olarak, tarımdan normalden iki kat daha fazla verim sağlanabiliyor. Eğer Sumerian'lar düşmanınızsa başınız bayağı ağrıyacak demektir. Birimlerimizi oluşturmak için bize lazım olabilecek 4 adet hammadde var; wood, food, stone ve gold. Oyun çok eski çağlarda geçtiğinden kelli, 5 inci element henüz oyunun güç dengelerini etkileyemiyor (modası geçmiş güncel (nasıl oluyorsa) espri yaptım size). Kendi halinde çamaşır, bulaşık falan takılıyor öyle. Şimdi yapılara bir göz atalım bakalım.

İMPARATOR'UN POST-IT'İNDEN SEÇMELER

STONE AGE: Olayın başlangıcı burası işte.

HOUSE: Çalışan köylülerin ev ihtiyacı karşılanacak.

BARAKA: İlk başlarda asker üretmek için yapılacak. Sonradan daha iyilerini buluruz elbet.

STORAGE PIT: Tarım ürünleri hariç herşey buraya taşınacak. Bu yüzden kaynakların yanına ivedi olarak yapılmalı. Hatta kesinlikle her kaynağın yanına bit tane mutlaka yapın. Üretimi inanılmaz etkiliyor.

GRANARY: Tarım ürünleri buraya taşınacak. Onun için Farmların ve food yerine geçen bitkilerin yanına yapılmalı mutlaka.

DOCK: Liman yapılacak. En başlarda balık sürülerinin yanına yapalım. Sonradan savaş gemilerini üretmeye başladığımız da stratejik önemine göre bir yerlere bir kaç tane dah yaparız.

TOOL AGE: Artık gözcü gemileri ve hafif taşıma gemileri yapabiliriz. Ayrıca duvar ve gözcü kulesi yapmayı da öğrendik. Storage Pit'ten askerlerim için zırhlar ve daha sağlam silahlar gelmeye başlıyor. Düşmana ilk saldırılarımı yapmak için burdaki upgrade'leri tamamlamalıyız ki askerlerimiz, düşmanınkilerden daha dayanıklı olsun.

MARKET: Altın, taş ve çiftlik upgradeleri yapılacak. Market'i çabuk kuralım çünkü ağaca gerçekten ihtiyacımız var.





STABLE: Atlı ve filli birlikler oluşturmak için işe başlanacak. Daha ileriki zamanlarda bunun sayesinde at veya fil süvarileri üretebiliriz. Atlar çok hızlı filler çok dayanıklı, bunu unutmamak lazım.
ARCHERY RANGE: Okçular yetiştirilecek. Bu savunma ve saldırı gücümü oldukça yükseltecek. Zaman geçtikçe At ve fil üstünde okçular saldırı gücünüzü kesinlikle arttıracaktır.
BRONZE AGE: Denizcilerim canavar gibi çalışıyor. Alimlerim ticaret gemisi, büyük savaş gemilerinin planlarını bitirdiler. Ayrıca balıkçı sandallarımız yeterli olmadığı için büyük tekneler yaptırdım balık için. Market'lerimde yeni buluşlar üzerine çalışılıyor. Daha iyi tarım üretimi ve tekerlek denen bir aracın yapımı sürüyor. Storage Pit'im eskisinden daha iyi silahlar ve zırhlar üretiyor artık. Asker barakalarımda yeni savaşçılar yetiştiriyorum; shortswordsman ve broadswordsman. Okçularım eskisinden daha da güçlü oldu. Stable'da ise dayanıklı süvariler için eğitim programlarını başlattım.
TEMPLE: Rahipler için barınak yapılacak. Bu kutsal adamlar ordularımın arkasında birliklerimi iyileştirip güçlendirecektir. Ayrıca duyduğuma göre doğaüstü güçlerle düşman birliklerini (hatta daha güçlü rehipler binaları) benim tarafıma geçirebiliyorlarmış.
GOVERMENT CENTER: Ülkem insanından yeni bilim adamları yetiştirebilmek için en kısa zamanda yapılacak. Halkımın yazı yazmayı, mimarlığı ve asaleti öğrenip benimsemelerini sağlayacağım (Uygarlığa göre burada yapılan buluşlarla silah etki mesafeleri ve etki güçlerini (missile range ve hit point desemiydim) arttıracak yeni upgradeler çıkıyor, çok önemli bir bina)
ACADEMY: Daha iyi savaşçılar için Academy kurulacak. İlerde piyadelerimin daha güçlü olmasını istiyorum. İlk etapda mızraklı adamlar eğiteceğim buralarda. Düşmanlarım korkudan ayaklarıma kapanacak (Filli birliklere karşı academy'den çıkan, eli mızraklı askerleri kesinlikle tavsiye ederim, fillerin ilacı burda)
SIEGE WORKSHOP: Kale duvarlarını arkasına erişmek ve okçularımı geliştirmek için yapılacak. Taş atan arabalar üzerinde çalışıyordu alimlerim. Planları bitmiştir şimdi. Düşman binalarını çabucak yıkmakta bunları kullanacağım.
IRON AGE: Bu çağ gelişme çağı olacak. Bütün bilginlerime emir verdim. Hepsi bir elden ordularımı güçlendirmek için çalışmaya başladılar. Geçen gün yapımhaneleri ve binaları dolaştım. Siege Workshop'da; Taş atan arabaları daha da güçlendirip Catapult ve Heavy Catapult haline getirecekler. Bunlara adam büyüklüğünde ok atan arabalar da eklenecek. Archery Range'de; Atlı veya filli okçular üzerinde çalışıyorlar. Stable'da; at ve fil süvari birlikleri hemen hemen hazırlığını bitirmek üzere. Academy'de; Phalanx ve Centurion'lar eğitimlerine tüm hızlarıyla devam ediyorlar. Storage Pit'de; Chain Mail , Iron Shield'ler yapılıyor, piyadelerimi koruyacak. Metalurgy ise daha kaliteli kılıçlar, mızraklar yapmamı sağlayacak. Goverment Center'da; Ballistics, Alchemy, Aristocracy ve Engineering üzerinde çalışıyorlar. Market'de; Sulama teknikleri, gelişmiş altın çıkarma teknikleri, uzun menzilli saldırı araçlarımın daha uzağa erişmesini sağlayacak çalışmalar yapılıyor. Temple'da; rahiplerim kutsal güçlerini artırmak ve halkımın moralinin yükseltmek için bazı projeler üretiyorlar. Granary'de; gözcü kulelerimi savaş makinaları haline getirmek ve duvarlarımı geçilmez kılmak için zeka dolu planlar hazırlanmış. Tersanem'de ise; catapult'ları gemilere monte ettiler. Ayrıca mühendisler juggernaught adını verdikleri bir deniz canavarı planını müjdelediler bana. Bittiğinde düşmanlarımın kıyılarını cehenneme çevireceğim.
WONDER: Bu dünyaya bir anıt bırakılacak. Ben öldükten sonra imparatorluğumun namının yürümesini istiyorum. Desinler ki; "Vay be! Koca Hüseyin diye bi imparator vardı. Bu 25 metrelik buzdan heykeli o yaptırdı buraya" desinler. Bakın bu parlak fikir tamamen bana ait. Buzdan yapınca oldukça ucuza çıkacak bu kış ayında. Şşşt vezir ne gülüyon lan pişmiş kelle gibi. Nöbetçiler yakalayın bu veziri kellesini vurup, pişirin. Sonra geri getirin, pişmiş kelle nasıl oluyormuş hepimiz görelim. Belki biz de güleriz. Muhahahahaha! Konuşma.

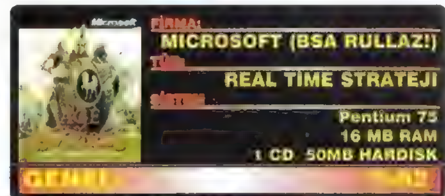
EKRANIN BU TARAFINDAN GÖRÜNENLER

Benden imparator ancak bu kadar olur işte. İnşallah siz daha insaflı olursunuz. Microsoft'un oldukça başarılı bir yapım çıkardığını itiraf etmek gerekiyor. Zaten oyun çıkmadan önce de sürekli olarak olumlu eleştriler almıştı. Bu güzel oyunun tek kusuru her yerde bulunamıyor olması, yani bi şekilde en yakın Microsoft satış noktalarına ulaşmanız gerekiyor (yanınızda 47$+KDV'nizle).

SON TAVSİYELER VE YAZI TOPARLAMACA

- Catapult'lar çok güçlü, ama yanına yaklaşıp birebir kapışırsanız, atış bile yapamıyor. Duvarların arkasına koyun en iyisi.
- Tepenin üstündeki birlik altındakine bariz avantajlı durumda oluyor. Aman dikkat.
- Tarıma önem verin. Bronz Çağı'ndan sonra ağaçtan topladığınız yemişlerle geçinemezsiniz.
- Oyunun başında altın madeni bulun ve en azından bir adamı madende çalışmaya gönderin. Altın en başta bir işe yaramasa da, sonraki çağlarda, altınsız tuvalete bile gidemiyorsunuz (evet bunu da düşünmüşler oyunda, köylülere tuvalet yapıyoruz).
- Son kez tekrarlıyorum; bu anlattığım oyun şöyle, oyun böyle mavrası multiplayer olayı için, single missionlarda hüsrana uğrayabilirsiniz.
- Yeni bir yılda yeni mutluluklar dilerim.

⊠Hüseyin "Patlak" YEŞİLBAŞ





GameShow'dan yeni bir oyunla tekrar merhaba. Yeni yılın gelmesiyle yepyeni oyunlar patır patır dökülmeye başladı. Pekçok oyunun data diskleri (XvT BOP, Jedi Knight Data, vs) ile beraber, tamamen yeni oyunlar da gelmiyor değil. Geçtiğimiz aylarda açıklanan Hexen 2'yi pek çoğunuz biliyorsunuz. Oyunda gene klasik id Software kalitesi ve RPG tarzına getirdiği yeniliklerle Doom gibin ve RPG severleri tatmin etmişti. Bu ay ise birincisini aylarca beklediğiniz, gerçek 3Boyut grafikleri ile Doom Gibin'lerde resmen bir devrim olan, daha sonra çıkan TC (Total Conversion)' lerle de sürekli gündemde kalmayı başarabilen oyunlardan biri olan QUAKE'in ikincisi elimizde. Ve inanın Quake sadece hoşunuza gittiyse bile bu oyuna tapacaksınız!!!

QUAKE II - Sadece isim benzerliği

Oyunun açıkçası sadece ismi aynı kalmış. Oynanış biçimi ile Hexen serisine oldukça benzer. Özellikle inventory'nin eklenmesi, mission goaller falan, oyunu bayağı bir RPG yapmış. Eski ve alışılageldik ve hatta belki de DooM ve türevlerini diğerlerinden ayıran en önemli özellik olan vahşet yine ön planda. Örneğin düşmanlarınız artık ölmeden önce yerde kıvranıp son mermilerini size sıkmaya çalışıyor, siz onların ölü bedenlerini havaya uçurabiliyorsunuz, vs. vs. Kısaca türün severleri için tatminkar bir oyun.

Bir diğer yenilik ise çömelme ve sürünme. Bunu Quake'e neden koymadıklarını bilemiyorum ama bu gelişmiş 3 boyut motoru sayesinde artık çömelmek, sürünmek ve hatta diz çöküp saklanmış düşmanlarınızı vurmak falan artık oyunun bir parçası haline gelmiş. Düşman yaratıkların AI'si artmış. Artık daha akıllı ve ustaca silah kullanan düşmanlarla karşı karşıyayız. Düşmanlarınız yeri gelince birbirlerini öldürüyor, yeri gelince sizin peşinizden koşup arkanızdan vuruyor. Pek çok oyunda olmayan yapay zeka bu oyunda oldukça iyi.

Oyunun gelişmiş özellikleri bu kadar mı sandınız?

Yok canım, levellar artık öyle pat diye geçilmiyor. Yani aşağıda örnek olarak birinci bölümü göreceksiniz. Aslında bayağı komplike bir oyun olmuş bu Quake2. Yanınızda taşıdığınız bilgisayara F1 ile ulaşıp oradan görev hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Her görevde bir kaç goal var ve bunları sırasıyla yapınca (ki başka sırayla yapmanız mümkün değil) olay bitiyor.

Silahlara gelince:

1- Blaster: Yıllar yılı şu doom gibinlere adam gibi bir silah koymadılar ki şöyle gönlümüzce oynayıp ateş edelim. En son Quake' te balta vardı. Diğer benzerlerinde de hep balta, sopa, yumruk, depik gibin kısa menzilli, hatta menzilsiz silahlar vardı. İşte iyi bir fikir size: Blaster limitsiz mermisi ve uzuuun menzili ile size silahlarınızın mermisinin bittiğini hissettirmeyecek bir silah.

2- Shotgun: Oldukça sevdiğiniz pompalı yine oyunumuzda mevcut. Yeni 3 boyut motoru sayesinde size bacağına ateş ettiğiniz düşmanlarınızın yıkılmasını izlettirecek, oldukça güzel bir silah. Deathmatch için şiddetle tavsiye olunur (di mi BigMAN? ;)).

3- Super Shotgun: İşte bir pompalı tüfek daha. Bu çift mermi atıyor ve bu yüzden daha hantal ama inanın ÇOK ÇOK kuvvetli. Baştaki düşmanlarınızın pek çoğu bir atışta yere yığılıyor. İlk bölümdeki secret level sonunda bulabilirsiniz.

4- Machinegun: Bildiğiniz makineli tüfek işte. Yani kullanınca zaten göreceksiniz. Menzili fazla uzun değil ama adamları delik deşik ettiği kesin.

5- Chaingun: Makinelinin hızlısı. Bu silahı Wolfenstein, Spear of Destiny, Doom1 ve Doom2 den hatırlayacaksınız. Oldukça güzel bir silah ve bütün merminizi 10 saniye içinde su gibi içebilir. Acayip dikkatli kullanın. Özellikle silahın animasyonuna dikkat.

6- Hand Grenade: İşte benim favori silahım. Yani resmen mükemmel silah bu olsa gerek. Silahı kullanmak için ateşe basın ve aradan 3 saniye geçtikten sonra havaya uçan düşmanları izleyin. Yakından atarsanız düşmana çarpar çarpmaz patlıyor. Patlamadan etkilenmediğinizi söylemek isterdim ama, ne yazık ki siz de etkileniyorsunuz.

7- Grenade Launcher: Bu silah da deminkinin makinalaşmış hali. Bu daha seri bir silah. Kısaca keyfinize göre bunu ya da direk el bombalarını kullanın.

8- Rocket Launcher: Bu da bir başka çeşit bomba atar. Bunun farkı bir roket atması. Eh farkı biliyorsunuz herhalde. Ayrıca size bir de kolaylık tarif edeyim. Yer doğru nişan alın. Zıplayın ve yere ateş edin. Patlamanın şiddeti ile çok yüksek yerlere ulaşabilirsiniz. Ama gülü seven dikenine katlanır ki buradaki diken 20 enerji demek oluyor ;).

9- HyperBlaster: Çok seri bir silah ve on mermisi bir roketle eşdeğer enerji götürüyor. Toplu katliam için favori silahınız.

10- RailGun: Bu da çok yüksek hızda mermiler atan güzel bir silah. Hızını tanımlamak gerekirse 1 saniyede vücudu delip geçebiliyor. Tek dezavantajı hedefi tutturmak zor çünkü çok hantal.

11- BFG 10000: Eski dost BFG9000'in (bkz. Doom serisi) biraz gelişmiş bir modeliyle tekrar karşınızda. Bilenler bilmeyenlere anlatsın. Anlatacak kimsesi olmayanlara da tek bir ipucu: Tetiğe bas ve gör ;).

Silahların dışında inventory'den kullanabileceğiniz veya alır almaz kullanabileceğiniz eşyalar da var. Bunlar:

1- Armor: Bildiğimiz zırh. 200hp'e kadar modellerimiz mevcut. Bunların yeşilleri bu sene çok moda.

2- Bandoleer: Zırhınıza aksesuar bakmak istemez misiniz? İşte bu da daha fazla mermi için bir aksesuarımız.

3- Enviro suit: Bu daha çok su altı gezileri için ideal bir modelimiz. Yani suyun altında da nefes almak istemez miydiniz? Fiyatı mı? Sudan ucuz. Ama ne yazık ki asitte işe yaramıyor.

4- Health: Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur ki sağlam vücut için sadece düşman ateşinden kaçmak yetmiyor. Arada bir kendinizi yenilemeniz gerekir(bence).

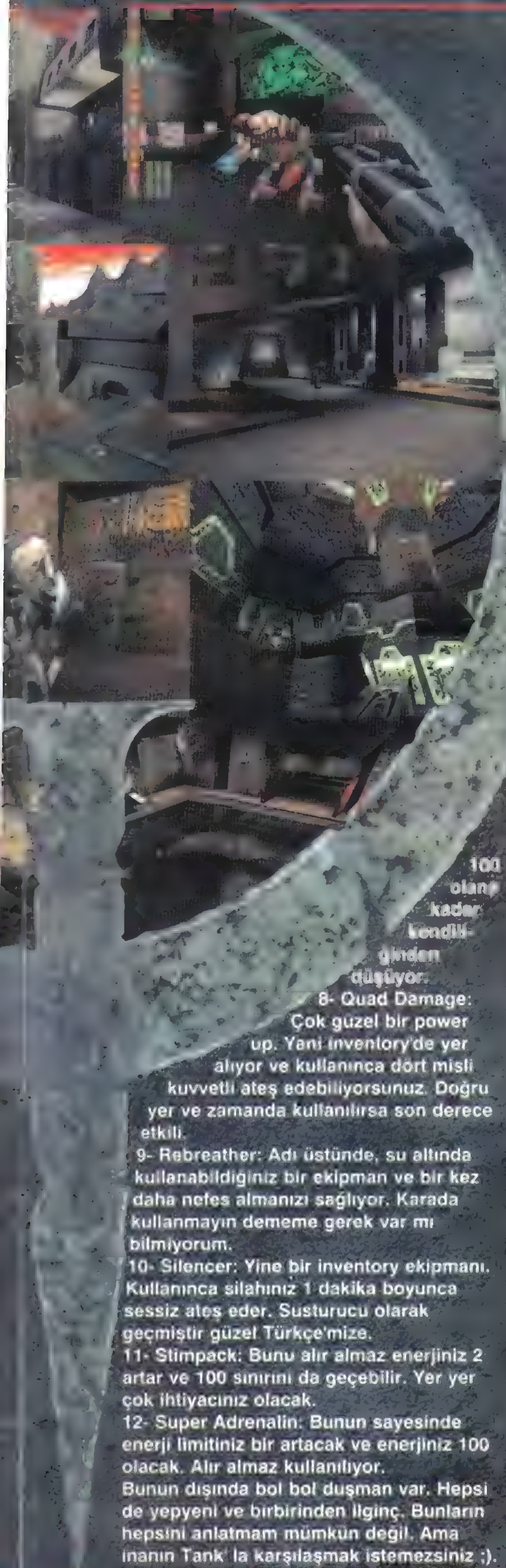
5- Heavy pack: Sırt çantası ile dağa çıkıp trekking de bu sene çok moda canım. Hatta bu sırt çantası daha çok mermi taşımanızı sağlıyorsa...

6- Invulnerability: Bu da Quake 1'deki "Pentagram of Protection" türü bir şey. Bunu inventory'den kullanacaksınız. Sonsuz enerjiniz oluyor ya da düşman ateşinden etkilenmiyorsunuz diyebilirim.

7- Mega Health: Bunu kullanınca enerjiniz 100 artıyor ve 100 enerji sınırının üstüne çıkabiliyor. Fakat bir süre sonra enerjiniz



QUA



100 olana kadar kendiliğinden düşüyor.

8- Quad Damage: Çok güzel bir power up. Yani inventory'de yer alıyor ve kullanınca dört misli kuvvetli ateş edebiliyorsunuz. Doğru yer ve zamanda kullanılırsa son derece etkili.

9- Rebreather: Adı üstünde, su altında kullanabildiğiniz bir ekipman ve bir kez daha nefes almanızı sağlıyor. Karada kullanmayın dememe gerek var mı bilmiyorum.

10- Silencer: Yine bir inventory ekipmanı. Kullanınca silahınız 1 dakika boyunca sessiz ateş eder. Susturucu olarak geçmiştir güzel Türkçe'mize.

11- Stimpack: Bunu alır almaz enerjiniz 2 artar ve 100 sınırını da geçebilir. Yer yer çok ihtiyacınız olacak.

12- Super Adrenalin: Bunun sayesinde enerji limitiniz bir artacak ve enerjiniz 100 olacak. Alır almaz kullanılıyor.

Bunun dışında bol bol duşman var. Hepsi de yepyeni ve birbirinden ilginç. Bunların hepsini anlatmam mümkün değil. Ama inanın Tank' la karşılaşmak istemezsiniz ;).

Neyse, silahlar ve inventory bu kadar. Size bölüm geçme olayını iyice anlatabilmem için birinci bölümü anlatmam herhalde yeterli olacak.

İşte birinci bölüm:

Oyuna zorluk derecesini seçerek başladıktan sonra şu güne kadar gördüğüm en güzel demolardan biriyle oyuna başlıyoruz. Anlayacağınız gibi gemimiz düşüyor ve bize verilen görevler var. İlk görevimiz ise iletişim merkezini bulmak. İşte öncelikle onun bulunduğu kata çıkmamız lazım. Hemen karşıdaki camı kırıp oradan silahları falan alın. Sonra geri dönüp adamları öldürerek yolunuza devam edin. Yolunuzun bir yerinde dışarı bir çıkış göreceksiniz. Çıkıp adamları vurun ve merdivenin altına girip oradaki secret'ı bulun. Geri dönün ve yolunuza devam edip adamları haklayın. İşte burada üst kata giden merdivenlerden çıkın. Yolunuza bir adam daha çıkacak. Onu da hakladıktan sonra yolunuza devam edin ve asansöre binip alt kata inin. Görevimizin birinci aşaması burada bitti.

İkinci aşamada ise tünelleri bulmamız gerek. Adamları öldürerek yolumuza devam edelim. Soldan gidip düğmeye basıp dolap gibi bölmeyi açın. Oradan silahı alıp yolumuza devam edelim. Yolun sonunda bir asansör bulacaksınız. Asansöre binip üst kata çıkın ve dışarı doğru gidin. Sağdan yolu takip ederek aşağı inin. Sağdaki delikten(suyun içindesiniz) girip yerdeki kapalı kapağa kadar gidin. Adamları haklayıp sağdaki düğmeyle kapağı açın. İçine atlayınca ikinci aşamayı da bitiriyoruz.

Soldan devam edince suya yakın bir yere geliyoruz. Burada suya girerseniz ve birazcık dikkatliyseniz oyunun gizli bir yerine geliyorsunuz. Buradaki asansör sizi gizli bir bölüme götürecek. Bu bölümdeki amacınız super shotgun'ı bulmak. Tamamen size bağlı. Neyse orada süper shotgun bulunduktan sonra tekrar asansörden devam edeceksiniz. Sudan çıkıp kapalı kapıdan girin(odaya girdiğiniz yöne göre sağda). Üst kata çıkıp yolunuza devam edin(buralarda pek çok adamla karşılaşacaksınız). Aşağıda bir delik var. Deliğe atlamak size kalmış. İçerde bir odada adrenalin bulacaksınız. Yukarı çıkmak için düğmeye basınca asit seviyesi yükseliyor ve sizi kızartmaya çalışıyor. Asitten yırtınca kapılardan devam edin. Bilgisayar yanıp sönmeye başlayınca oradaki işiniz tamam demektir. O zaman asansörü bulup üst kata çıkın ve üçüncü aşama da sona erdi.

İlerleyince karşınıza atlayamadığınız köprü çıkacak. İçgüdüsel olarak ilerlerseniz karşınıza kuvvetli bir yaratık çıkacak. Tabii arkasında da bölüm sonu kapısı. Kapıyı açıp asansöre binince de bölüm bitiyor. Bölümü böyle yavan anlattığıma bakmayın. Aslında her işlemin bir senaryo doğrultusunda yapıldığını oyunu oynayınca göreceksiniz.

Bir de şey var, multiplayer falan....

Oyunun menülerinde bulacağınız gibi multiplayer özelliği de var oyunun. Oyunu internet ve yerel network üzerinden oynamak mümkün. Maksimum kaç kişi olduğunu bilmiyorum ama modemle oynanamaması bence bir eksi. Ama oyuncunun kendi tipini, cinsiyetini ve hatta sağ elini mi sol elini mi kullandığını belirleyebiliyorsunuz. Bu da bir artı ;). Multiplayer oyunda pek çok seçenek var. Ayrıca oyunun süresini falan da belirleyebiliyorsunuz.

Oyunu oynarken oldukça zevk aldığımı belirtmek istiyorum. Yani uzun zamandır şöyle başından ayrılamayacağım bir oyun gelmemişti. Oyunun tek rakibi şu anda olsa olsa Dark Forces 2 ki o da tamamen ayrı bir kitleye zaten kendini kabul ettirmiş durumda.

Grafikleri ile ilgili bir konuya değinmeden yazıyı bitiremeyeceğim. Oyunun grafikleri normal bir ekran kartında (tabii 2 mb olursa) 1600x1200 gibi anormal çözünürlüklere ulaşabiliyor. Bu kadar kaliteli ve yüksek çözünürlük desteği olan bir oyunda 3d kart desteği olmaz mı diyorsanız, derim ki VAR. Piyasada bolca bulabileceğiniz 3Dfx chipset'li 3D kartların dışında bütün OpenGL driver'ı olan kartlarda donanımdan üç boyut ve 16 bit renk derinliği gibi inanılmaz güzel şeylere destek veriyor. İnternet'ten görebildiğim kadarıyla oyunun grafikleri herhangi bir 3D kart ile bile mükemmel bir hal alıyor ki bu anlatmakla olmaz, deneyin görün. Tahminimce dergide göreceğiniz grafikler normal ekran kartı ile çalınmış grafikler olacak. Bunların daha da güzellerini hayal etmeniz eminim ki zor.

Grafik dedim, sırada efektler ve müzik var. Müzik benden 10 üzerinden 9.9 aldı. Tamamıyle CD-Audio olan müzikleri benim gibi kasete çekip walkman'den ya da çok paranız varsa discmanden falan dinleyebilirsiniz. Ses efektleri ise, id Software'in şu ana kadarki kalitesini yine devam ettiriyor. Yani 22Khz sample edilmiş ses efektleri tam anlamıyla "bomba".

Yerim olsaydı da oyunla ilgili keşke daha fazla dil dökebilseydim. İnanın doom gibin severleri fazlasıyla tatmin edecek bir oyun Quake 2. Artık size alıp oynamak kalıyor. Bir dahaki oyuna kadar "Hoşçakalın sevgili okurlar, her nerede veya nasıl oyun oynuyorsanız"...

⊠Burak "EvilOne" Bayburtlu
mailto: burakb@gsmnet.com

NOT: İnternet bağlantısı olan arkadaşlara (Sen değil Yonca!) yapılacak işler listesi:

1- www.gsmnet.com açılış sayfası olacak...

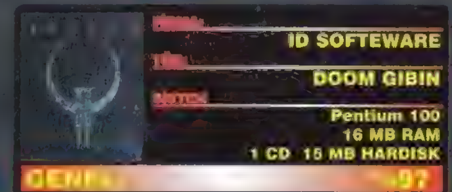
2- irc.aidata.com.tr/#gameshow favori kanalınız, mIRC ise favori chat programınız olacak...

3- quake2.com ise gsmnet.com'dan sonraki favori web siteniz olacak...

4- www.birlik.com'a mutlaka bağlanıp oy kullanılacak...

5- Mavraboard'daki her linke güven olmayacak...

KE II



- Muder?
- Efendim Abi?
- En son ne zaman ilk onbire girdin?...
- Ha?..
- Yok bir şey, var da yok yani. Seni Fransa'ya gönderiyorum. Al ayakkabı aldım, giy hemen, krampon diyorlar bunlara sen anlamazsın...
- Ayakkabıyla mı giriyoruz? Nasıl oluyor ki şimdi abi? İlk onbir? Fransa?
- Sus ve giy, git ve oyna ve en güzelini yaz, o kadar yaz ki ayakkabılarının içindeki çorapların terlesin, terden ıslansın, ıslansın ki hakkını ver o ayakkabıların, koş, terle ve unutma ki, terli terli su içenin sonu güzelce boğazını ağrıtmaktır, gerekirse ağrıt boğazlarını ama kendine iyi bakmayı da ihmal etme sakın.
- Ha? Abii... Canım abicim... Anladım ben seni... Ben susunca senin çorapların terliyor, koşup oynamak istiyorsun ama ayakların terli ve bu kokan çoraplarla Fransa'ya gitmek istemiyorsun, benden de ödünç çorap istiyorsun... Canım abicim al yaa, feda olsun sana, al al...
- Hala mavradasın sen. Benimse gözlerimden alevler çıkacak az sonra... Çek şu pis çoraplarını da ağzımdan, otur yazını yaz! Geyiksin olm geyiiiiik!
- Peki abi de, bak güzelce istesen verirdim yani... Sana canım feda.
- Sus bi adam suuuuuusss!!!
- Peki. Sen bilirsin... Ben susunca terler çorapların ama.
- Lan!
- Peki tamam yaa...

98 geldi böyle oldu... Ağzım kulaklarımda, hokey'den [Kasım: NHL98], basketbola [Aralık: NBA Live 98] oradan da futbola [Hemen şimdi! Fifa98] koşa seke çıktım geldim karşınıza bir kez daha. Bu kez bir efsane var koltuğumun altında. Yaşayan efsane, her sene kendini yenileyip bir kez daha piyasaları alt üst eden, gelmiş geçmiş en mükemmel futbol oyunu, Fifa98, şimdi, hemen... Hem bu kez, orijinal ambalajında, Türkçe başvuru kartı ve Türkçe kullanma klavuzu ile birlikte... Artık EA oyunları Türkiye'de orijinal olarak satılacak, satılıyor, üstelik de dediğim gibi Türkçe klavuzlarıyla, bizim için özel hazırlanmış kutularda, bize özel fiyatlarla... Çorbada tuzu bulunan herkese teşekkürlerimi sunuyor, darısı diğerlerinin başına diyor ve yazıma giriyorum: Efsane'yi anlatmak zordur, yine de neresinden başlasam nasıl anlatsam tribine girmeden önce, bir kaç çarpıcı özelliği elime alıp savuruyorum gökyüzüne, hepinizin üstüne:

Gelişmiş animasyonlar... Hem de öyle gelişmiş ki, yumuşak ve gerçek insan hareketlerine yakın, detaylı canlandırılmış futbolcular. Kontrollerin güzelliğinin ötesinde, örneğin top ayağınızdayken dribling yaptığınızdaki o göz dolduran canlıymış, gerçekmiş, bir Ronaldo'ymuş, Vialli'ymiş, Muder'miş havası veren hareketler, belden atılan çalımlar, şutlar, top sizde değilken attığınız depardaki, rakibin ayağına kayışınızdaki o mükemmele yakınlık gerçekten etkileyici. Kontrollerin güzelliği ile kastettiğim şeyse, paslar, voleler, kafa vuruşları gibi hareketlerin daha seri, daha güzel yapılabilmesi için geliştirilmiş teknikler ve bunun yanı sıra bu hareketlerin de oldukça geliştirilmiş olduğu...

Peki bunları az çok biliyoruz, daha başka ne var bu oyunda bizi çekecek derseniz, derim ki, 172 ülke takımı var, seçip de dünya kupasına gidecek, şampiyon edecek... Milli takımlar da güzel de ben yerel takımlarla oynamak isterdim derseniz, 193 yerel takım hiç de fena bir skor sayılmayacaktır eminim.

Ya o stadyumlara ne demeli? 16 değişik stadyum. Diyelim seçiyorsunuz takımlarınızı maça başlayacaksınız, seçin oynamak istediginiz stadı, seyirci kapasitesine, havasına suyuna, atmosferine göre artık İngiltere'mi olur [seksen bin kapasiteli 112'ye 80 metre] Meksika'mı olur [yüz otuz bin kapasiteli "afedersiniz 'hayvani'" boyutlarda 118x85m gibin] neresi olursa, nerenin çimleri ayaklarınızın altına gelsin isterseniz, 16 değişik stad, ülke. Onu geçtiniz, üşürüm ben dışarda bu soğukta dediniz, üstelik çim leke yapar triplerindesiniz, seçiyorsunuz indoor stadium'u paşa paşa beşer'den maçınızı yapıyorsunuz...

Üç değişik uzmandan yorumlar, oyuncu transfer edebilme ve saire ve saireee, anlatılamayacak kadar uzun ayrıntılar...

FIFA
ROAD TO WORLD CUP



Başlayalım hadi:
Artık alışmış olduğumuz oyun öncesi demomuzu afiyetle izledik ve geldik ana ekrana.
Yine sade dizayn edilmiş [bu da benim klişem oldu] bir ana menü ekranımız var. Options'dan sonra en önemli seçenek Match Select, hemen ondan girelim konuya:
Friendly ile dostluk maçları yapabilirsiniz. Klasik mod, takımlar seçilir maça girilir. Girilir de nasıl girilir sorusuna 'dabıyatıylan' bir yanıt veresim geldi ki, sonradan ben takımları seçtim ama maça giremiyorum, ıslatamadık çorapları diyen biri çıkar ben de onu örselemek zorunda kalabilirim. Her ihtimali düşünen bir yanım vardır, eskik kalmasın, olmasın, yazacağım, tutulmasın:
Kendi takımınız [örnek: İtalya], rakip takım [örnek: Dominik Cumhuriyeti] seçilir. Kontroller [klavyeyi ben CPU'yu sen al] ayarlanır, gelinir stadyum seçme yerine; hayret yoksa burada da stad mı seçeceğiz diye mavra yapmadan önce weathar'dan hava durumuyla oynanır. Açık-güneşli, sıcak, yağmurlu, sulusepken yağmurlu [sleet, sulusepken ve bi de hö?], karlı-soğuk gibi seçenekler mevcut. Gece ve gündüz de tabii... Demo izlenip de kadrolara şöyle bir bakıldıktan sonra maça geçilir, iyi oynayan kazanabilir, belli olmaz.
Maçlara böyle başlanıyor. Ayarlar hemen her yerde aynı, değişik bir şey çıktığı zaman ben size söylerim ellemeyin, basmayın girmeyin oraya diye.

Road to World Cup 98: Oyuna adını veren seçenek. Oyunun amacı, anlamı... İlk olarak karşımıza üç seçenekli bir menü çıkıyor.

Qualifying Round, First Round, Final Round... Oyuna başlamak için ilk adım, eleme turunu geçmek. Bunun için de, tek seçenek olan Qualifying Round'a katılmak gerekir tabii. Katılmadan geçen görmedim dersem öyle bir yalan atmış olurum, öyle bir yalan ki, Brezilya ve hatta evsahibi Fransa kafama yıkılır. Ne güzel mesajlı anlatıyorum bugün, sevdim... Ne diyordum, eleme turunu oynayıp geçiyoruz. Bir kez geçtikten sonra kaydedip, farklı bir takımla farklı bir eleme grubunda farklı bir tat peşinde koşmak da mümkündür, neden olmasın...

Gruplar ve karşılaşmalarla ilgili tüm bilgileri, olanca ayrıntısıyla "Kullanma Klavuzu"nda bulmak mümkün. Bunu da takdir ettim, çok güzel hazırlamışlar doğrusu.

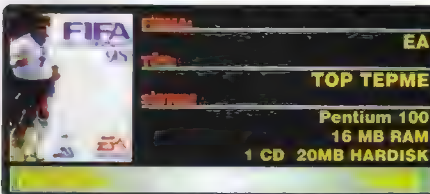
League: İtalya'dan, Malezya'ya, oradan Hollanda'ya, İspanya'ya... On bir farklı ülke, yüz seksen dokuz klüp arasından seçiminizi yapıp lige başlayabilirsiniz. Sistem klasik. Herkes birbiriyle maç yapar, galip olan kazanır, mağlup olansa yenilir eheuheuhe, ay bu kadarı da çok oldu. Neyse, ikişer maç her takımla ve işte şampiyon.

Ayrıntılara gelince: Simulate ile oynamak istemediğiniz maçları oynatabilirsiniz.
Club Transfers'den cebinizdeki K'ya göre [1K=1000para ;o)] transfer yapabilirsiniz.
Team Management'a gelince; ana menüden de ulaşabileceğiniz bu seçenekle takım yönetimiyle ilgili ipleri elinize alıyorsunuz. Hangi ipler bu ipler, bir uçlarından tutalım, güzelce anlayalım bakalım:
Formation, sahadaki düzen, 3-5-2 olur, 4-2-4 olur, 5-3-2 olur, rakibe, saha şartlarına, atmosfere ve kafanıza göre değişebilen bu değişimi de formation düğmesine tıklanıp

yapılan ayarlarla sağlayan güzel bir seçenektir. Bir oyuncunuz hafif ilerde yer alsın ki, kaleciniz olanca gücüyle kullanınca aut atışını bu güzel oyuncunuz topu kapıp da koşa seke ceza sahasına girsin ya da rakip çok güçlü abi defansa daha çok adam lazım, ceza sahasını kendi taktiğimle savunmak istiyorum ben falan derseniz, oyuncularınızın yerlerini teker teker ayarlayabilirsiniz. Tabii, formation'a [sahadaki yerleşim] sadık kalarak. Bunu da positioning tuşuna basıp, oyuncuyu seçerek yaparsınız.
Starting Line-Up'dan ilk onbir diye bir şey vardır, ona sokup ondan çıkarmak istediğiniz oyuncuların hayatıyla bu seçenekten oynayabilirsiniz.
Hücum taktiğini ayarlamak için Positioning'den **Attacking Bias** seçilir. Defansif ve atağa yönelik arasında güzel bir yer seçersiniz artık.
Takım stratejisini belirlemek de **Strategy** düğmesine bakar.
Bizim, "Memo olm gel şu penaltıyı sen kullan bu kıyağımı da unutma" ya da "Reco'ya ver taçı da o atsın" şeklinde ayarladığımız takım içi ayarlara gavur **"Kicktakers"** der. Kicktaker, korneri, serbest vuruşu falan kullanacak olan oyuncunun ingiliz olanına denir yani. Tüm penaltıları Memo atsın için, Memo PK1 olarak seçilmeli, Memo "başım ağrıyor atamayacağım" derse diye de PK2, PK3, 4 ve 5 var. Bunun gibi korner atışlarını, serbest vuruşları yapacak oyuncuları da belirleyebilirsiniz buradan.
Gelelim en sevdiğim özelliğe, **Aggression**, yani "örseleme :)". Tabii "saldırganlık" da denilebilir. Bunu da buradan ayarlarsınız.
Bunu da güzelce öğrendikten sonra **Match Select**'den devam edelim;
Training: Antreman niteliğinde çalışma yapmak için seçeriz. Peki ne yapabiliriz? Anlatayım efendim:
Takımımızı seçer, ister penaltı çalışırız, ister serbest vuruşlara yoğunlaşırız. Kornerleri de unutmayız tabii ve eğer ki takım çalışması yapmak istersek ona da yer buluruz burada. Hem de ister atağa yönelik istersek de defansımızı güçlendirmek için savunma çalışmaları yapabiliriz. Tanrı'm ne güzel bir dünya...
Penalty Shootout: Memo'yu çağırın, beş penaltı atılacak. Bir de güzel kaleci yapın kendinize, size de iadei-penaltı babında beş tane güzel şut geliyor. İşte "penaltı çekişmeceler de buradan ayarlanır" yaptım size.
A ile sağdan mı soldan mı atılır şut ona karar verilir, **D** tuşu ile de vurulur ki gol olsun.
Dönelim ana menüye.
Customize Squad'dan yapılabilecek dört değişik ayar var, **Team Edit**'den bir takımın forma renginden tutun da ıslak çorabının üst çizgisine kadar herşeyini ayarlamak mümkündür. Player Edit'den ise bir oyuncunun tüm özellikleriyle oyunlar oynanabilir. International Selection'dan milli takımlar arası oyuncu alış verişi gibi aktiviteler de bulunurken, **Club Transfers**'dan klüplerarası oyuncu alınır verilir.
Highlights: Öyle bir gol attınız ki, ben diyeyim yirmi metre siz deyin yüzyirmi metre, tam doksana, üstelik kafayla, üstelik de o sırada ekrana bile bakmıyordunuz, vay babam vay amma da attınız haa. Böylesine güzel golleri, hareketleri, pozisyonları daha sonradan izleyebilmek, genç nesillere izletebilmek için highlights derler bir seçenek vardır. Yavaş çekim sırasında, "save" deyip de kaydedeceğiniz highlight'larınızı buradan izlersiniz. Yararlı, güzel... Böylece sarhoştum hiç bir şey hatırlamıyorum sorunu da ortadan kalkmış olur.
Modem/Network seçeneği ise oyunu modemle ya da modemi olan bir arkadaşınızla oynamak için... demiyorum, uyumayın modemle birebir oyun oynanmaz. Lütfen arkadaşlar biraz daha dikkatli okuyalım, bak olmuyor, güzel bir şey değil ama di mi? ehehe... Neyse, bu seçenek de bilirsiniz işte, modemle ya da network ağı üstünden oynamak için...
Yine bu kısımla ilgili ayarlar da ayrıntılı biçimde kullanım klavuzunda anlatılmış.
Gelelim Options'a... Match Options, maçla ilgili ayarları yapacağınız yer. Nedir yani, süre, hava şartları, oyuncu numaraları olsun mu olmasın mı, kamera açısı gibi ayraları buradan yapabilirsiniz. Gameplay Options'da ise iki önemli ayar yakaladım sizin için; Referee Strictness; hakemin sertlik hali diyeceğim olmayacak ama anladınızya gerisi çok da önemli değil. Değil mi? ;o) Diğer önemli ayarımız ise, Catch-up Logic: Türkçeye çevirince, mantığı yakalamak oluyor ki, hani bir taktik bulursunuz, diyelim topu alır en alttan gider orta yaparsınız da işte on numaralı adamınız da kafa vurur gol olur falan gibi. Hep aynı şeyi yaparsınız ve hep aynı şey olur. İşte bunu önlemek için bu seçeneği "on" tutmak gerekir. Bir de şu var, keşke bu kadar kasmayıp da baştan 'bilmiyorum' deseydim. Ehehe, ama mantıklı attım Allah için...
A/V Options'a gelince, Audio, Video, ses-görüntü ile ilgili ayarlar... **Controller Setup**'dansa zorluk, topun hedefi bulmasını bilgisayar otomatik mi yapsın yoksa benim ayağımın ayarı yerinde ben kendim yaparım gibi seçenekler var...
Biraz da oyunun oynanışından bahsetsem hiç fena olmaz sanıyorum. Şöyle ki, oyunu klavyeden oynayan çoğunluk için diğer 'Fifa'lardan da alışmış olunacağı gibi, ok tuşları oyuncuları sağa, sola, yukarı ve aşağı hareket ettiriyor. Yani ben herhangi bir zorluk göremedim, arada bir sağ sarımsak yerine sol soğana gittiğim oldu ama hemen ısındım, çabuk alıştım. Tabii ben çok zekiyim. O ayrı. Onu tartışmayacağım da, siz yine de pas için **S** tuşunu kullanabilirsiniz. Ceza sahasına girince yabancılık çekmeyin, güzel girdim de ne yapıyordu şimdi demeyin, aradığınız tuş: **D**, yani şut **D**, **D** tuşu şut, şup **D** kuşu.
Havaya şut için **A** tuşunu kullanırım ben hep. Hem alfabenin ilk harfi olduğu için hem de havaya şut atmak için bu tuş kullanıldığı için. Bir de rakibin ayağına kayasım gelince elim gider bu **A**'ya. Bir Vialli, bir Ronaldo, bir Muder olmak tabii ki zordur ama onların yaptıklarına benzer artistik hareketler için **CTRL** ve **ALT** tuşları diye çağırdığımız tuşlar vardır onları kullanırız. Bunların "Tam çözüm"ü için Mert'imin, CHEATS köşesine bi bakarsanız, neler neler öğrenirsiniz kimbilir...
Gelen topa kafa ya da vole çakabilmek için **A** ya da **D** kullanılmalı derken bu **D** tuşuna iki kez hızlıca basıldığında da aşırtma yapılabilir diye eklerim.
Bazen içim içime sığmaz ve koşasım kaçasım gelir ortamlardan, işte o durumda basarım **W** tuşuna, uçarım aynen mekandan. Basbayağı depar atmış olurum ama herkes beni uçuyor sanır. Şuk olan **D** kuşu için bir şeyi unutmuşum, topu rakipten çalabilmek için de yine bu tuşla [tuş mu ne tuşu?] münasebet kurar parmaklarım.
Verdiğiniz parayı kat kat hakeden bu oyun için bir kez daha EA'ya ve onların Türkiye distrübütörlüklerine teşekkür ediyorum. Keyfine doyulmaz yazım için de kendimi öpüyorum, **W** tuşuna basıyorum. Sanmayın ki uçuyorum, yalnızca depar atıyorum.

⊠MUDER "Islak Çoraplar"
muder@gsmnet.com

PS: Mert; herşey için çok teşekkürler dostum...
PS2: [Zebani]; [Gökyüzünde masumca parıldayan Ay'a...] Engin Abla: "Yüzüklerin Prensesi" MEG; "Ne? Bu değil mi?"



EA DEYİNCE AKAN SULAR DURUR! DURMAZ MI ONU DE SEN BANA?



Al buyur stadyum, binlerce araçlık otoparkını, altından otoban geçmesini, halis deriden koltukları, yüzbinlerce wattlık spotları geç, geç onları geeeeeeç, gavur yapmış kardeşim, buyur, giremeyen seyirci rahat etsin diye sahayı en güzel yerinden gören palmiye bile dikmiş. Dikmiş mi dikmemiş mi sen onu de bana...



Bir gün olsun şu heyecanı yaşayamadım, nasıl da bekliyorlar atacağım topu. Herkes aksiyona hazır, oysa benim olayım nedir, kaleci topu tut, kaleci topu at. Hayır o bir şey değil de, saça da o kadar özen gösterdik yıllar yılı, eee sonuç ne oldu, yanlar bizi terk etti, etti mi etmedi mi onu de sen bana...



İsmet şahsi oynama, İsmet yanlış yerde durma, İsmet öyle koşma, İsmet bi kere de zamanında pas ver, İsmet yan toplarda aval aval bakma... Nedir yani, İsmet'in de bir olayı kendince bir şahsiyeti var, topu aldım mı ayağımaaaa breh breh breeeeh, kim tutar İsmet'i, kiiiim, onu de sen bana...



Sahaya çıkışın da bir karizması vardır arkadaşım. Hafif koşa seke çıkacaksın, gerekirse ufaktan alkışlarınla 'evet siz de iyi etmişsiniz bizi desteklemeye gelmişsiniz' elektriği vereceksin. Ben şimdi alkışımı yaptım güzel artı puanımı topladım, ya rakip naaptı, eğdi başını öne, seyirtti kaçtı seyirciden. Ben korkuyorsam namerdim de, böyle rakip döner pıçaayla kesilir mi kesilmez mi onu de sen bana...

Tam dokuz kuşaktır Mortal Kombat turnuvasının hakimi, Outworld'ün hakimi, en iyi dövüşçü, Prens Goro'dur... Hanı şu dövdükleri için "Dört kolluya bindi" esprileri yapılan adam. Bu arada "dokuz" olmasının önemi, eğer Outworld üst üste on turnuvayı da kazanırsa dünya'ya hakim olabilecektir Yokoluşun eşiğine gelmiş dünya'da, bunu önlemek için yeni kuşaktan en iyi savaşçılar seçilir ve sonuçta dünya zafere ulaşır...

- Hımm... Atmıyorsun değil mi?
- Atmıyorum da, olmuyor böyle, sana bak ne güzel efsane anlatıyorum, havaya girelim beraberce diye ama sen hala... Neyse...

Efendim, yeni şampiyon Rahip-dövüşçü Liu Kang'dir... O tüm dünyayı kurtarmıştır. Kurtarmıştır, yeni şampiyondur fakat onun zaferi de uzun sürmez... O ve arkadaşları ikinci bir turnuva için Outworld'e çağırılırlar... Fakat orada şu acı gerçeğin farkına varırlar ki, bu turnuva Kara İmparator Shao Kahn'in Tanrıların koyduğu yasaları çiğnemek amacıyla tasarladığı bir aldatmacadan başka bir şey değildir. Böylece, İmparator Shao Kahn eski kraliçe Sındel'ın yeniden doğuşuna şahit olabilecek, bu şeytanca davranışla boyutlara açılan kapıdan geçecek, Kraliçe'yi elde edecek ve dünyayın kontrolünü ele geçirecek güce sahip olacaktır. İşte bu üç olay, yani "Trilogy", Shao Kahn'in dünya'yı ele geçirmek için yaptığı son denemedir...

Mortal Kombat Trilogy, Mortal Kombat'la başlayıp, Mortal Kombat 2 yle devam eden, MK3'le alevlenen, Ultimate MK3'le değişık bir eğim kazanan şimdilerde oyun makınalarında dördüncüsü çıkmış, bir filmi yapılmış, ikincisi yapılmakta olan, sinemalarımıza, televizyonlarımıza, beynımize, her yerimize sıçramış bir efsanenin devamı... Bir harmanı...

Yeni bir efsane...

Tabii şiddet oyunlarından hoşlanan "17+" oyuncular için... Eğer ki, "efsane mefsane deme basbayağı kelleler uçuyor havada, ben gördüm, ben hoşlanmam böyle şeylerden bence zararlı" diyen bir tipseniz, daha bir şey görmemişsiniz ve sadece "kelleler uçuyor, uzaklaşmalıyım" kısmını bilerek uzaklaşın derim, çünkü bu oyun gereğinden fazla şiddet içeriyor ve kesinlikle çocuklara zararlı olacağını kabul etmek gerekir diye düşünüyorum ben. Komşusunun şirin oğlunun arkadaşının omuriliğini sökmeye çalıştığı bir toplumda yaşamak istemezdim doğrusu...

Mesajımı da verdikten sonra, işi "sanal eğlence" olarak kabul edebilen sizler için **START** tuşuna bastım bile:

Üstelik bu kez arcade makinalarında bile olmayan otuz hareket ve **BRUTALITY**'im var koltuğumun altında;

"Buyur, Midway yapmış"

Önce ana menüyü kısaca anlatayım, zaten sadece dört seçeneğimiz var:

Mortal Kombat ki, klasik MK turnuvasına başlamak için, 2 on 2 Kombat ki, iki kişilik takımlar alınır ve güzelce dövüşülür, ama teker teker, yani iki kişi bir olup da rakıbin ümüğünü sıkmak yok.

8 Player Kombat ki, adından da anlaşılacağı gibi 8 kişilik, eşleşip de karşılıklı oynamak ve yenilmeyen şampiyon olur, yola devam eder düzenınde turnuva.

Diğer seçeneğimiz ise anlatmaya doyamadığım **Options**. Neyse ki bu oyunun options'ında pek bir şey yok. **Game Konfigure**'den zorluk derecesi, "kan"lı bir oyun mu olsun kansız mı, timer olsun mu olmasın mı gibi seçenekler var, **Sound Music** zaten belli sanıyorum.

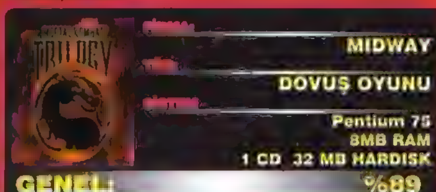
Bir de 'Pull-Down' menümüz var:

Buradan da Network oyun başlatabilmenin yanısıra SCREEN kısmından, ekranla ilgili ayarları yapabilirsiniz.

Şimdi Hareketlerden bahsetmek istiyorum biraz; Atlamak için yukarı, eğilmek için aşağı ok tuşu, sola gitmek için sol, sağa gitmek için de sağ ok tuşlarını kullandığımız gözünüzden kaçmamıştır. High Kick (HP); Yüksek Yumruk: Nümerik klavye 4, Low Punch (LP); Alçak Yumruk: NK 1, High Kick (HK); Yüksek Tekme: NK 6, Low Kick (LK); Alçak Tekme: NK 3, Seçmek için: NK 7, Gard (Block): NK 5, Koşma (Run) NK 2, Başla Enter...

Tuşları kafanıza göre ayarlamak içinse, üstten açılan (pull-down) menüden **KEYBOARD SETUP**'ı seçebilir ve buradan her iki oyuncunun da tuşlarını ayarlayabilirsiniz...

Gelelim sabırsızlıkla beklediğiniz karakterlere ve hareketlerine, döküm biçiminde geçeceğim, oldukça uzun .



Ehm... "Eee hani nerede?" diyenleriniz olacaktır, bilirim ehue... Evet, karakterleri döküm biçiminde teker teker anlatmıştım ancak, güzel olmadığını farkettim ve Emin'ciim dedim, şöyle iki sayfayı karakterlere ayıralım, sen gece gündüz, paso otuz ikı karakterin otuzikisiyle birden uğraş, o fatality'leri, babality'leri bilmem ne lity'leri falan teeeek teeek hazırla, günlerce didin, çalış çabala, o iki sayfayı hazırla yani "hazırlar mısın?" dedim. Emin'im gözlerimin içine baktı, baktı... Baktı... Ben bir kaçtım, nasıl koşuyorum, uçuyorum resmen... Ehueheuheu... Şakası bir yana, Emin (yüce bir insan canıııım, eheuhe) yoğun bir çalışma sonucu tüm karakterleri, sizler için hazırladı, yazının hemen ardından, reklam arasından hemen sonra... Kendisini buradan bir kez daha çok sevdiğimi belirtirim (vurma abi vurma yaa, acıyo valla, ehuehe).

Gelelim diğer gerekli açıklamalara, tiyolarıma; Mercy yapmak için, üçüncü raundun sonundaki ***"Finish Him/Her"*** sesini bekleyin, ardından yapmanız gereken:

Basılı Tut KOŞ ve vur A,A,A,A, ve Bırak KOŞ. Babality ve **Friendship**'ler maç sırasında Gard (Block) tuşu kullanılmamışsa yapılabilir.

Animality yapılabilmesi için rakibe ilk sizin **Mercy** yapmanız gerekır. **Stage fatalite**'leri ancak Scorpion's Lair, Shao Kahn Tower, Subway, ve Pit stage'lerde yapabilirsiniz

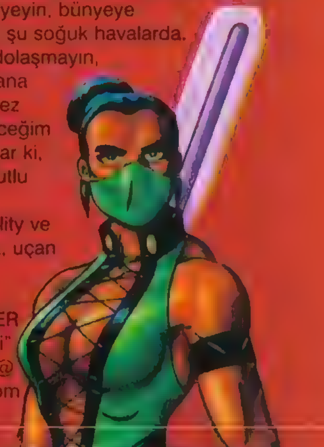
Brutality'ler ise uzun kombolardır ve ancak ***"Finish Him/Her"*** anonsundan sonra yapılabilirler ve brutality yapmak için rakibe "vurabilecek" kadar yakın olmak gerekir.

Diyecek başka ne kaldı diyorum, bunca sözden sonra bulamıyorum hiç bir şey söylenmedik oyun hakkında (mutlaka vardır, o başkaaa)... Türünün hastalarına ilaç niyetine...

Bunların dışında, kendinize bakmayı, "iyi" bakmayı ihmal etmeyin. Yumurta yiyin, bol süt için, portakal yeyin, bünyeye yardımcı olun şu soğuk havalarda. Çok ayazda dolaşmayın, donarsınız, bana bilmem kaç kez oldu demeyeceğim ama bir şey var ki, "yeni yılınız kutlu olsun"...

Fatality, babality ve katalitik adına, uçan kaçan bir insanım...

⊠MUDER
"Sanal Bebi"
muder@gsmnet.com





MORTAL KOMBAT TRIOLOGY

En son film çeşitleri
20 CD'lik arşivle disket çekimi
(En son disket oyunları)
En son eğitim CD'leri
Çocuk eğitim CD'leri
En yeni SONY Playstation oyunları
En son TV ATARI oyunları
Cd kutuları, disket kutuları,
joystick çeşitleri, temizlik malzemeleri, vs...

IŞIK BİLGİSAYAR



BEST GAMES '98

MORTAL KOMBAT TRILOGY *
QUAKE II *
HERCULES *
CHAMPIONSHIP MANAGER 98 *
NHL 98 *
NEED FOR SPEED II SE *
JEDI KNIGHTS (DARK FORCESS II)
TUROK
ALADDIN 95
RAIDEN 2
SUPER MARIO 95

Sadece 16 $

...ve diğerleri
Hepsi 1 CD'de Full version - Full CD

MORTAL KOMBAT TRILOGY PC GELDİ !



ŞOK FİYATLARLA OYUN CD'LERİ

SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE 1 GÜNDE ELİNİZDE

CD KAYIT YAPILIR
ÖZEL GÜNLERİNİZİN KASETLERİ CD'YE AKTARILIR
FİRMALAR İÇİN 450 DİSKETLİK CD 'DE HAZIR OYUN ARŞİVLERİ
ORJİNAL FİLM CD'LERİ, EN YENİ DİSKET OYUNLARI





AJANS 91 • 231 43 01

IŞIK SHOWROOM PCD CENTER Moda Çarşısı'nda hizmete girmiştir.



IŞIK BİLGİSAYAR

Bu kuponla Işık Showroom PCD CENTER ' a gelen herkese 500.000 TL değerinde Mousepad hediye edilecektir.

Banka Hesap Numarası: İş Bankası Yenişehir Şubesi 3434301 (Ali IŞIK adına)
Adres: Sakarya Caddesi Ertuğ Han No: 17 / 19 Kızılay / ANKARA
Tel-Fax: 0312 435 59 43
Şube: İzmir Caddesi Moda Çarşısı Menekşe Sokak 21 / 60 Giriş Kat KIZILAY / ANKARA
Tel-Fax: 0312 419 79 83



Baraka
Ateş atma: Eğil, Geri, HP **Dönme:** İleri, Eğil, İleri, Gard (Hafifçe devamlı Gard'a basarken ileri ya da geri) **Shredder:** Geri, Geri, Geri, LP **Bıçak Sallama:** Geri + HP **Fatality:** (Sweep) Geri, İleri, Eğil, İleri, LP **Fatality:** (Sweep) Geri, Geri, Geri, Geri, HP **Animality:** (Sweep) Basılı Tut HP & Bas İleri, Geri, Eğil, İleri & Ardından Bırak HP **Friendship:** Eğil, Eğil, İleri, İleri, HK **Babality:** İleri, İleri, İleri, HK **Stage:** LK, Koş, Koş, Koş **Brutality:** HP, HP, HP, LP, LP, Gard, HK, HK, LK, LK, Gard **Kombolar:** HP, HP, Geri + HP, İleri + HP HK, HK, Geri + HP, İleri + HP HP, HP, İleri, Eğil, Geri + HP, Geri, Eğil, İleri + HP

Klasik Sub-Zero
Dondur: Eğil, İleri, LP **Dondur Yer:** Eğil, Geri, LK **Kayma:** Geri + LP + Gard + LK **Fatality:** (Yakın) Eğil, Eğil, Eğil, İleri, HP **Fatality:** (Yakın) Eğil, İleri, İleri, İleri, HP **Animality:** Geri, Geri, İleri, Eğil, LP **Friendship:** Eğil, Geri, Geri, İleri, LK **Babality:** Eğil, İleri, İleri, HK **Stage:** İleri, Eğil, İleri, İleri, HP **Brutality:** HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP **Kombolar:** Geri + LK, Geri + HK, İleri + HK HP, HP, Geri + LK, Geri + HK, İleri + HK HP, HP, Eğil + LP, Eğil + HP

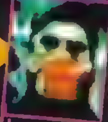


Kano
'Psycho' Dönüşü: İleri, Eğil, İleri, LK **Bıçak Fırlat:** Eğil, Geri, HP **Bıçak "uppercut":** Eğil, İleri, HP **İnsantopu:** 3 saniye için Basılı Tut LK & Bırak **Çarpraz İnsantopu:** İleri, Eğil, İleri, HK **Tut & Salla:** Eğil, İleri, LP **Fırlat:** (Havada) Gard **Fatality:** (Yakın) Basılı Tut LP & Bas İleri, Eğil, Eğil, İleri & Bırak LP **Fatality:** (Sweep) LP, Gard, Gard, HK **Animality:** (Yakın) Basılı Tut HP & Bas Gard, Gard, Gard & Bırak HP **Friendship:** LK, Koş, Koş, HK **Babality:** İleri, İleri, Eğil, Eğil, LK **Stage:** Yukarı, Yukarı, Geri, LK **Brutality:** HP, LP, Gard, HP, Gard, HK, LK, Gard, HK, LK **Kombolar:** HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, Eğil + LP, Eğil + HP HP, HP, HK, LK, Geri + HK



Johnny Cage
Yüksek Fire Ball: İleri, Eğil, Geri, HP **Alçak 'Ball':** Geri, Eğil, İleri, LP **Yeşil Gölge Vuruşu:** Geri, İleri, LK **Kızıl Gölge Vuruşu:** Geri, Geri, İleri, HK **Gölge 'uppercut':** Geri, Eğil, Geri, HP **Fatality:** (Yakın) Eğil, Eğil, İleri, İleri, LP **Fatality:** (Yakın) Eğil, Eğil, İleri, İleri, LK **Animality:** (Yakın) Eğil, İleri, İleri, HK **Friendship:** Eğil, Eğil, Eğil, LK **Babality:** İleri, Geri, Geri, HP **Stage:** Eğil, Geri, İleri, İleri, Gard **Brutality:** HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP **Kombolar:** LK, LK, HK, LK, LK HP, HP, LP, Eğil + LP LK, LK, HK, Geri+ LK

Cyrax
El Bombası: (Yakın) Basılı Tut LK & Hafifçe Bas Geri, Geri, HK & Bırak LK **El Bombası:** (Uzak) Basılı Tut LK & Hafifçe Bas İleri, İleri, HK & Bırak LK **Enerji Ağı:** Geri, Geri, LK **Teleport:** (havada yapılabilir) İleri, Eğil, Gard **Havaya Fırlat:** (Yerdeyken ve rakip havadayken): Eğil, İleri, Gard ve fırlatmak için de LP. **Fatality:** (Nerede Olursa) Eğil, Eğil, Yukarı, Eğil, HP **Fatality:** (Yakın) Eğil, Eğil, İleri, Yukarı, Koş **Animality:** (Yakın) Gard, Yukarı, Yukarı, Eğil, Eğil **Friendship:** Koş, Koş, Koş, Yukarı **Babality:** İleri, İleri, Geri, HP **Stage:** Koş, Gard, Koş **Brutality:** HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP **Kombolar:** HP, HP, HK, HP, HK, Geri + HK HP, HP, LP HK, HK, Geri + HK



Ermac
Ateştopu: Eğil, Geri, LP **Teleport Yumruk:** Eğil, Geri, HP **Telekinetik Vuruş:** Geri, Eğil, Geri, HK **Fatality:** (Yakın) Koş, Gard, Koş, Koş, HK **Fatality:** (Sweep) Eğil, Yukarı, Eğil, Eğil, Eğil, Gard **Animality:** (Bir adım uzağında) İleri, Geri, Geri, LK **Friendship:** İleri, İleri, İleri, HP **Babality:** Eğil, Eğil, Geri, İleri, HP **Stage:** Koş, Koş, Koş, Koş, LK **Brutality:** HP, HP, LP, Gard, HK, LK, Gard, HP, LP, LK, HK **Kombolar:** HP, HP, Geri + LP, Geri + HK, İleri + LK HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, Geri + LP, Geri, Eğil, İleri + LP HK, LP LK, LP



Human Smoke
Mızrak: Geri, Geri, LP **Teleport Yumruk:** Eğil, Geri, HP **Fırlat:** (Havada) Gard **Fatality:** (Yarım ekran) Koş, Gard, Koş, Koş, HK **Fatality:** (hızlı) İleri, İleri, Geri, Koş **Animality:** (bir adım uzağındayken) İleri, İleri, İleri, Geri, HK **Friendship:** Eğil, İleri, İleri, İleri, Koş **Babality:** Geri, Geri, İleri, Koş **Stage:** İleri, Yukarı, Yukarı, LP **Brutality:** HP, LK, LK, HK, Gard, Gard, LP, LP, HP, HP, Gard **Kombolar** LK, Eğil + LP, Eğil + HP LK, LP HP, HP, HK, Geri + HK HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, Yukarı + LP



Kabal
Dönme: Geri, İleri, LK **Ateştopu:** (Havada) Geri, Geri, HP **Yerden vuruş:** Geri, Geri, Geri, Koş **Fatality:** (Dışarıdan "Sweep") Eğil, Eğil, Geri, İleri, Gard **Fatality:** (Yakın) Koş, Gard, Gard, Gard, HK **Animality:** (Yakın) Basılı Tut HP & Bas İleri, İleri, Eğil, İleri & Bırak HP **Friendship:** ('Yakın' Dışında Nerede Olursa) Koş, LK, Koş, Koş, Yukarı **Babality:** Koş, Koş, LK **Stage:** Gard, Gard, HK **Brutality:** HP, Gard, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP **Kombolar:** LK, LK, HP, HP, Eğil + HP LK, LK, HP, HP, Eğil + LP, Eğil + HP LK, LK, HP, HP, HK, Geri + HK LK, LK, HK, Geri + HK



Sub-Zero
Dondur: Eğil, İleri, LP **Buz Banyosu:** Eğil, İleri, HP **Buz Banyosunun Önü hareketi (ha?):** Eğil, İleri, Geri, HP **Geri Buz Banyosu:** Eğil, Geri, İleri, HP **Buz (heykel):** Eğil, Geri, LP **Kayma:** Geri + LP + Gard + LK **Fatality:** (Yakın) Gard, Gard, Koş, Gard, Koş **Fatality:** (Yakın) Geri, Geri, Eğil, Geri, Koş **Animality:** (Yakın) İleri, Yukarı, Yukarı **Friendship:** LK, Koş, Koş, Yukarı **Babality:** Eğil, Geri, Geri, HK **Stage:** Geri, Eğil, İleri, İleri, HK **Brutality:** HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP **Kombolar:** HK, HK, Geri + HK HP, HP, LK, HK, Geri + HK



Jade
Yüksek Bumerang: Geri, İleri, HP **Bumerang:** Geri, İleri, LP **Alçak Bumerang:** Geri, İleri, LK **Geri dönen Bumerang:** Geri, Geri, İleri, LP **Yalandan yenilmezlik (hönk?!):** Geri, İleri, HK **Alçak Vuruş:** Eğil, İleri, LK **Fatality:** (Yakın) Yukarı, Yukarı, Eğil, İleri, HP **Fatality:** (Yakın) Koş, Koş, Koş, Gard, Koş **Animality:** (Yakın) İleri, Eğil, İleri, İleri, LK **Friendship:** (NeKızıle Olursa) Geri, Eğil, Geri, Geri, HK **Babality:** Eğil, Eğil, İleri, Eğil, HK **Stage:** Geri, İleri, Eğil + Koş **Brutality:** HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, Gard, Gard, HP, HK **Kombolar:** HK, HK, Eğil + LK, Eğil + HK HP, HP, Eğil + LP, Eğil + HP HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, Eğil + LP, LK, HK, Geri + LK, Geri + HK



Jax
Roket: Geri, İleri, HP **2 Roket:** İleri, İleri, Geri, Geri, HP **'Gotcha' Tutuşu:** İleri, İleri, LP (Yumruk için; Hafifçe Bas LP) **"Backbreaker":** (Havada) Gard **Dörtlü Vuruş:** (Fırlattıktan sonra) Hafifçe Bas HP **Yerde vuruş:** Basılı Tut LK **Güzel Yumruk (ehehe, yani özel):** İleri, İleri, HK **Fatality:** (Yakın) old Gard (Yukarı, Eğil, İleri, Yukarı) & Bırak Gard **Fatality:** (Uzak) Koş, Gard, Koş, Koş, LK **Animality:** (Yakın) Basılı Tut LP & Bas İleri, İleri, Eğil, İleri & Bırak LP **Friendship:** LK, Koş, Koş, LK **Babality:** Eğil, Eğil, Eğil, LK **Stage:** Eğil, İleri, Eğil, LP **Brutality:** HP, HP, HP, Gard, LP, HP, HP, HP, Gard, LP, HP **Kombolar:** HK, HK, Eğil + HP, HP, Gard, LP, Geri + HP HP, HP, Gard, LP, Geri + HP HK, HK, Geri + HK



MK2 Jax
Enerji Dalgası: İleri, Eğil, Geri, HK **Gotcha!:** İleri, İleri, LP (Keep Hafifçe BaDönmeg LP For More Yumrukes) **Air Enerji Dalgası:** (Havada) İleri, Eğil, HK **Yerde Dövme:** Basılı Tut LK **Dörtlü Vuruş:** Fırlat Ve Ardından Tekrar Tekrar Hafifçe Bas HP **"Backbreaker":** Gard (havada ve rakibe yakınken) **Fatality:** (Yakın) Basılı Tut LP & Bas İleri, İleri & Bırak LP **Friendship:** Eğil, Eğil, Yukarı, Yukarı, LK **Babality:** Eğil, Yukarı, Eğil, Yukarı, LK **Stage:** Yukarı, Yukarı, Eğil, LK **Brutality:** HP, HP, Gard, HK, LP, LP, HP, Gard, HK, HK, HP **Kombolar:** HP, HP, HP, LP, Geri + HP LK, LK, LK, HK, LK, Geri + HK HP HK, HK, Geri + HP, İleri + HP HP, HP, İleri, Eğil, Geri + HP, Geri, Eğil, İleri + HP



Goro
Tut ve Vur: İleri, İleri, HP **"Uppercut":** Eğil + HP **Fırlat:** (Yakın) İleri 6+ LP **Ateştopu:** Geri, Geri, Geri, LP **Dönme:** Geri, Geri, İleri, HK **Böğürme (Ehehehe) yani "Roar":** Eğil, Eğil, LK



Smoke Mızrak: Geri, Geri, LP **Teleport "Uppercut":** (Yer Or Air) İleri, İleri, LK **Görünmezlik:** Yukarı, Yukarı, Koş (görünmezken yapıldığında görünür olacaksın) **Fırlat:** (Havada) Gard **Fatality (Çarprazlama Ekran):** Yukarı, Yukarı, İleri, Eğil **Fatality:** (Sweep) Basılı Tut Koş + Gard & Bas Eğil, Eğil, İleri, Yukarı & Bırak Koş + Gard **Animality:** (Sweep dışında) Eğil, İleri, İleri, Gard **Friendship:** (Across Screen) Koş, Koş, Koş, HK **Babality:** Eğil, Eğil, Geri, Geri, HK **Stage:** İleri, İleri, Eğil, LK **Brutality:** HP, LK, LK, HK, Gard, Gard, LP, LP, HP, HP, Gard, Gard **Kombolar:** HP, HP, LK, HK, LP HP, HP, LP



MK1 Kano
Bıçak Fırlat: Basılı Tut Gard & Bas Geri, İleri & Bırak Gard **Bıçak Dönmesi:** Geri, İleri, HP (Hafifçe Bas HP, Ne kadar hızlı basarsan o kadar hızlı hareket eder) **Dönüş:** Basılı Tut Gard & bir 360 yap, İleri & Bırak **Fatality:** (Yakın) Geri, Eğil, İleri, LP **Stage:** Geri, İleri, İleri, Gard **Brutality:** HP, HP, Gard, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP **Kombolar:** HP, HP, HP, HP LK, LK, HK, İleri + HK



Kitana
Yelpaze Kaldırma: Geri, Geri, Geri, HP **Yelpaze Fırlatma:** (Yerde ya da havada) İleri, İleri, HP + LP **Kare Dalga Yumruk:** Eğil, Geri, HP **Fatality:** (Yakın) Koş, Koş, Gard, Gard, LK **Fatality:** (Yakın): Geri, Eğil, İleri, İleri, HK **Animality:** (Between Yakın & Sweep) Eğil, Eğil, Eğil, Eğil, Koş **Friendship:** Eğil, Geri, İleri, İleri, LP **Babality:** İleri, İleri, Eğil, İleri, HK **Stage:** İleri, Eğil, Eğil, LK **Brutality:** HP, HP, Gard, HK, Gard, LK, Gard, LP, Gard, HP, Gard **Kombolar:** HP, HP, Geri + HP, İleri + HP HK, HK, LK, Geri + HK



Kung Lao
Çift Teleport: Eğil, Eğil, Yukarı **Şapka Fırlat:** Geri, İleri, LP **Teleport:** Eğil, Yukarı uçarken Vur (havada): Eğil + HK **Dönme:** İleri, Eğil, İleri, Koş & Hafifçe Bas Koş (Soldan sağa yapabilirsiniz) **Fatality:** (Nerede Olursa) Koş, Gard, Koş, Gard, Eğil **Fatality:** (Bir adım yakınında) İleri, İleri, Geri, Eğil, HP **Animality:** (Yakın) Koş, Koş, Koş, Koş, Gard **Friendship:** ("Sweep" ötesi) Koş, LP, Koş, LK **Babality:** Eğil, İleri, İleri, HP **Stage:** Eğil, Eğil, İleri, İleri, LK **Brutality:** HP, LP, LK, HK, Gard, HP, LP, LK, HK, Gard, HP **Kombolar:** LK, LK, Geri + HK HP, LP, HP, LP, LK, LK, Geri + HK



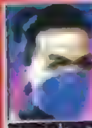
MK2 Kung Lao

Şapka Fırlat: Geri, İleri, LP **Kalkan:** Yukarı, Yukarı, LK (Hafifçe ve tekrar tekrar Bas LK) **Teleport:** Eğil, Yukarı **Dive Vuruşu:** Eğil + HK (In The Air) **Süper Dalış:** Geri, Geri, İleri **Fatality: (Tam Ekran)** Basılı Tut LP & Bas Geri, Geri, İleri, Ardından Bırak LP & Şapka Yukarı **Friendship:** Geri, Geri, Geri, Eğil, HK **Babality:** İleri, İleri, Geri, Geri, HK **Stage:** İleri, İleri, İleri, HP **Brutality:** HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, Gard, HP **Kombolar:** HP, Eğil + LP, Eğil + LP, Eğil + LP LK, LK, HK, Geri + HK, Geri + HK



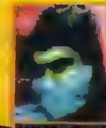
Liu Kang

Kızıl Bisiklet Vuruşu: Basılı Tut LK For 3-5 Seconds, Bas Geri, İleri & Bırak LK **Ateştopu Yüksek:** İleri, İleri, HP **Ateştopu Alçak:** İleri, İleri, LP **Uçuş Vuruşu:** İleri, İleri, HK **Bisiklet Vuruşu:** Basılı Tut LK & Bırak **Fatality: (Nerede Olursa)** İleri, İleri, Eğil, Eğil, LK **Fatality: (Nerede Olursa)** Yukarı, Eğil, Yukarı, Yukarı, Gard + Koş **Animality: (Sweep)** Eğil, Eğil, Yukarı **Friendship:** Koş, Koş, Koş, Eğil + Koş **Babality:** Eğil, Eğil, Eğil, HK **Stage:** Koş, Gard, Gard, LK **Brutality:** HP, LP, HP, Gard, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP **Kombolar:** LK, LK, HK, LK HP, HP, Gard, LK, LK, HK, LK HP, HP, Geri + LP



Mileena

"Sai" Fırlat: Basılı Tut HP **Eğri Vuruş:** İleri, İleri, LK **Dönüş:** Geri, Geri, Eğil, HK **Fatality: (Uzak)** Geri, Geri, Geri, İleri, LK **Fatality: (Yakın)** Eğil, İleri, Eğil, İleri, LP **Animality: (Yakın)** İleri, Eğil, Eğil, İleri, HK **Friendship:** Eğil, Eğil, Geri, İleri, HP **Babality:** Eğil, Eğil, İleri, İleri, HP **Stage:** Eğil, Eğil, Eğil, LP **Brutality:** HP, LP, LP, HP, GARD, HK, LK, HK, GARD, HP, LP **Kombolar:** HP, HP, Yukarı+ HP, Eğil + LP HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, HK, HK, Yukarı + LK, Yukarı + HK



Nightwolf

Kızıl Gölge (Omuzdan): Geri, Geri, İleri, HK **Ok:** Eğil, Geri, LP **Balta "Uppercut":** Eğil, İleri, HP **Gölge (Omuzdan):** İleri, İleri, LK **Alçak (mermi yansıtır):** Geri, Geri, Geri, HK **Fatality: (Yakın)** Yukarı, Yukarı, Geri, İleri, Gard **Fatality: (Uzak)** Geri, Geri, Eğil, HP **Animality: (Yakın)** İleri, İleri, Eğil, Eğil **Friendship: (Nerede Olursa Sweep dışında)** Koş, Koş, Koş, Eğil **Babality:** İleri, Geri, İleri, Geri, LP **Stage:** Koş, Koş, Gard **Brutality:** HP, HP, HK, HK, Gard, Gard, LP, HP, HK **Kombolar:** LK, HP, HP, LP, Eğil, İleri, HP HK, HK, Geri + HK HK, HP, HP, LP, HK



Rain

Ateştopu: Eğil, İleri, HP (Ateştopu vurduktan sonra rakibin çevresinde hareket et) **Şimşek kaldırma:** Geri, Geri, HP **"Süper Roundhouse":** Geri + HK **Fatality: (Yakın)** İleri, İleri, Eğil + HP **Fatality (Sweep):** Eğil, Eğil, Geri, İleri, HK **Friendship:** Eğil, İleri, İleri, İleri, LP **Animality:** (Sweep) Gard, Gard, Koş, Koş, Gard **Babality:** İleri, Geri, Geri, HP **Stage:** İleri, Eğil, İleri, LP **Brutality:** HP, HP, Gard, LK, HK, Gard, LK, HK, Gard, HP, LP **Kombolar:** HP, HP, LP, HP HK, HK, LP, HP HK, HK, LK, HK, Geri + HK



Noob Saibot

Ateştopu: Eğil, İleri, LP **Gölge Fırlatışı:** İleri, İleri, HP **Teleport (Vuruş):** Eğil, Yukarı **Fatality: (Sweep)** Geri, Geri, İleri, İleri, HK **Fatality: (Yakın)** Eğil, Eğil, Yukarı, Koş **Babality:** İleri, İleri, İleri, LP **Friendship:** İleri, İleri, Geri, HP **Animality: (Yakın)** Geri, İleri, Geri, İleri, HK **Stage:** İleri, Eğil, İleri, Gard **Brutality:** HP, LK, LP, Gard, LK, HK, HP, LP, Gard, LK, HK **Kombolar:** HP, HP, LP, HK LK, LK, LK, LK



Reptile

Asit Tükürmek: İleri, İleri, HP **Güçtopu Alçak:** Geri, Geri, HP + LP **Güçtopu Hızlı:** İleri, İleri, HP + LP **Kayma:** Geri + LP + Gard + LK **Görünmezlik:** Yukarı, Eğil, HK **Koş geç Dirsek:** Geri, İleri, LK **Fatality: (Zıpla):** Geri, İleri, Eğil, Gard **Fatality: (Sweep)** İleri, İleri, Yukarı, Yukarı, HK **Animality: (Yakın)** Eğil, Eğil, Eğil, Yukarı, HK **Friendship: (Yakın)** Eğil, İleri, İleri, Geri, HK **Babality:** İleri, İleri, Geri, Eğil, LK **Stage:** Gard, Koş, Gard, Gard **Brutality:** HP, Gard, HK, HK, Gard, HP, LP, LK, LK, Gard, LP, HP **Kombolar:** HK, HK, Geri + HK HP, HP, Eğil + LP



MK1 Rayden

Şimşek: Eğil, İleri, LP **Superman olayı: (Yerde ya da havada)** Geri, Geri, İleri **Teleport:** Eğil, Yukarı **Fatality: (Sweep)** İleri, İleri, Geri, Geri, Geri, HP **Stage:** Eğil, Eğil, İleri, HK **Brutality:** HP, HP, HP, HP, Gard, Gard, HK, HK, HK, Gard, LP, HP, HP **Kombolar:** HP, Eğil + LP, Eğil + LP, Eğil + LP HK, Geri + HK, İleri + HK



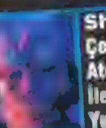
Rayden

Şimşek: Eğil, İleri, LP **Ters Şimşek:** Eğil, Geri, LP **Superman uçuşu: (Yerde ya da havada)** Geri, Geri, İleri **Teleport:** Eğil, Yukarı **Şok etme: (Yakın)** 3 saniye Basılı Tut HP & Bırak **Fatality: (Yakın)** 8 saniye için Basılı Tut HP & Bırak **Fatality: (Yakın)** 3 saniye Basılı Tut LK & Bırak, Ardından Hafifçe Bas Gard + ve hızlıca LK **Friendship:** Eğil, Geri, İleri, HK **Babality:** Eğil, Eğil, Yukarı, HK **Animality: (Out Of Sweep)** Eğil, İleri, Eğil, HK **Stage:** Eğil, Eğil, Eğil, HP **Brutality:** HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, Gard, Gard **Kombolar:** HP, HP, LP, LP HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, LP, İleri + HP



Scorpion

Uçan Yumruk: Eğil, İleri, HP **Mızrak:** Geri, Geri, LP **Teleport Yumruk:** Eğil, Geri, HP **Fırlat: (Havada)** Gard **Fatality: (Uzaktan Zıpla)** Eğil, Eğil, Yukarı, HK **Fatality:(Sweep)** İleri, İleri, İleri, Geri, LP **Animality: (Yakın)** İleri, Yukarı, Yukarı, HK **Friendship: (Yakın)** Geri, İleri, İleri, Geri, LK **Babality:** Eğil, Geri, Geri, İleri, HP **Stage:** İleri, Yukarı, Yukarı, LP **Brutality:** HP, HP, Gard, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP **Kombolar:** HP, HP, Yukarı + LP HK, HK, LK, LK HP, HP, HK, Geri + HK



Shao Kahn

Çekiç: Geri, İleri, HP **Ateştopu:** Geri, Geri, İleri, LP **Tut & Yumruk:** İleri, İleri, HP **Şarj:** Eğil, İleri, LP **Yukarı Omuz:** Eğil, İleri, HP **Çek & Yumrukla: (Yakın)** İleri + LP **Alay:** Eğil, Eğil, LK **Gülme:** Eğil, Eğil, HK **Fırlat:** İleri, İleri, LP

Shang Tsung

1 Ateştopu: Geri, Geri, HP **2 Ateştopu:** Geri, Geri, İleri, HP **3 Ateştopu:** Geri, Geri, İleri, İleri, HP **Volkanik Püskürme:** İleri, Geri, Geri, LK **Fatality: (Yakın)** Basılı Tut LP & Bas Eğil, İleri, İleri, Eğil & Bırak LP **Fatality:** (Yakın) Basılı Tut LP & Bas Koş, Gard, Koş, Gard & Bırak LP **Animality: (Sweep)** Basılı Tut HP & Bas Koş, Koş, Koş & Bırak HP **Friendship:** LK, Koş, Koş, Eğil **Babality:** Koş, Koş, Koş, LK **Stage:** Yukarı, Yukarı, Geri, LP **Brutality:** HP, Gard, Gard, Gard, LK, HP, LP, LP, Gard, HK, LK **Kombolar:** HK, HP, HP, LP, Geri + HK HK, HK, Geri + HK

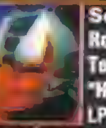
Diğer dövüşçülere dönüşmek için: G=Gard, K=Koş, İ=İleri, A=Aşağı, Y=Yukarı

Cyrax> G,G,G, **Jax>** İ,İ,A,LP, **Kung Lao>** K,K,G,K, **Nightwolf>** Basılı Tut G,Y,Y,Y, **Liu Kang>** İ,A,Geri,Y,İ, **Sheeva>** Basılı Tut LK, İ,A,İ, **Sindel>** Geri,A,Geri,LK, **Stryker>** İ,İ,İ,HK, **Sub Zero>** İ,A,İ+HP, **Kabal>** LK,G,HK, **Sonya>** Basılı Tut K,G,LP,A, **Kano>** Geri,İ,G, **Kitana>** İ,A,İ,K, **Reptile>** K,G,G,HK, **Mileena>** K,G,HK, **Scorpion>** A,A,İ,LP, **Jade>** İ,İ,A,A+G, **Ermac>** A,A,Y, **Klasik Sub Zero>** G,G,K,K, **Johnny Cage>** Geri,Geri,Aşağı,LP, **Baraka>** A,A,LK, **MK1 Raiden>** Geri,Geri,İ,K, **MK2 Raiden>** A,Geri,İ,LK, **Rain>** K,G,LK (HIZLI), **MK1 Kano>** Basılı Tut G,Geri,A,İ,Y, **MK2 Jax>** A,İ,Geri,HK, **MK2 Kung Lao>** Geri,A,Geri,HK, **Noob Saibot>** İ,A,A,Geri,HK, **Smoke>** İ,İ,LP, **Goro>** Geri,Geri,Geri,LP, **Shao Kahn>** Geri,İ,HK, **Motaro>** İ,A,Geri,HP, **Kintaro>** 3 saniye Basılı Tut LP



Sheeva

Teleport (ayakla yere vurma): Eğil, Yukarı **"Topinme":** Geri, Eğil, Geri, HK **Ateştopu:** Eğil, İleri, HP **Fatality: (Yakın)** İleri, Eğil, Eğil, İleri, LP **Fatality: (Yakın)** Basılı Tut HK & Bas Geri, İleri, İleri & Bırak HK **Animality:** (Yakın) Koş, Gard, Gard, Gard, Gard **Friendship:** İleri, İleri, Eğil, İleri, (pause), HP **Babality:** Eğil, Eğil, Eğil, Geri, HK **Stage:** Eğil, İleri, Eğil, İleri, LP **Brutality:** HP, LP, Gard, LK, HK, Gard, HK, LK, Gard, LP, HP **Kombolar:** HP, HP, LP, HK, HK, LK, Geri + HK HP, HP, LP, İleri + HP HK, HK, LK, Geri + HK



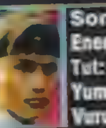
Sektor

Roket: İleri, İleri, LP **Çift Roket:** Geri, Geri, İleri, LP **Teleport "Uppercut": (Yer ya da hava)** İleri, İleri, LK **"Heat Sinker":** İleri, Eğil, Geri, HP **Fatality: (Sweep)** LP, Koş, Koş, Gard **Fatality: (Over Half Screen)** İleri, İleri, İleri, Geri, Gard **Animality: (Yakın)** İleri, İleri, Eğil, Yukarı **Friendship: (Half Screen)** Koş, Koş, Koş, Koş, Eğil **Babality:** Geri, Eğil, Eğil, Eğil, HK **Stage:** Koş, Koş, Koş, Eğil **Brutality:** HP, HP, Gard, Gard, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP **Kombolar:** HP, HP, HK, HK, Geri + HK HK, HK HP, HP, Eğil + HP



Motaro

Tut &Yumruk: İleri, İleri, HP **Ateştopu:** İleri, Eğil, Geri, HP **Teleport:** Eğil, Yukarı **Toss (Yakın):** İleri + LP **Sweep:** Geri + LK



Sonya Blade

Enerji Yüzükleri: Eğil, İleri, LP **Bacak Tut:** Eğil + LP + Gard **(Kare Dalga) Yumruk:** İleri, Geri, HP **Bisiklet Vuruşu:** Geri, Geri, Eğil, HK **Fatality: (Uzak)** Basılı Tut Gard + Koş & Bas Yukarı, Yukarı, Geri, Eğil, Ardından Bırak Gard + Koş **Fatality: (Nerede Olursa)** Geri, İleri, Eğil, Eğil, Koş **Animality: (Yakın)** Basılı Tut LP & Bas Geri, İleri, Eğil, İleri, & Bırak LP **Friendship:** Geri, İleri, Geri, Eğil, Koş **Babality:** Eğil, Eğil, İleri, LK **Stage:** İleri, İleri, Eğil, HP **Brutality:** HP, LK, Gard, HP, LK, Gard, HP, LP, Gard, HK, LK **Kombolar:** HP, HP, Yukarı + LP HP, HP, LP, Geri + LP HK, HK, Geri + HK HK, HK, HP, HP, LP, Geri + HP



Sindel

Ateştopu: İleri, İleri, LP **2 Ateştopu:** Geri, Geri, İleri, LP **Havada Ateştopu:** Eğil, İleri, LK **Uçma:** Geri, Geri, İleri, HK (Yere inmek için Bas Gard) **Çığlık:** İleri, İleri, İleri, HP **Fatality: (Sweep)** Koş, Koş, Gard, Koş, Gard **Fatality: (Yakın)** Koş, Gard, Gard, Koş + Gard **Animality: (Nerede Olursa)** İleri, Yukarı, Yukarı, HP **Friendship:** Koş, Koş, Koş, Koş, Koş, Yukarı **Babality:** Koş, Koş, Koş, Yukarı **Stage:** Eğil, Eğil, Eğil, LP **Brutality:** HP, Gard, LK, Gard, LK, HK, Gard, HK, LK, Gard, LP **Kombolar:** HK, HP, HP, Eğil + HP HK, HP, HP, LP, Geri + HK



Stryker

Silah: Geri, İleri, HP **Yüksek El Bombası:** Eğil, Geri, HP **2 Yüksek El Bombaları:** Geri, Eğil, İleri, HP **Alçak El Bombası:** Eğil, Geri, LP **2 Alçak El Bombaları:** Geri, Eğil, İleri, LP **"Zopa" Tribi:** İleri, Geri, LP **"Zopa" fırlatışı:** İleri, İleri, HK **Fatality: (Yakın)** Eğil, İleri, Eğil, İleri, Gard **Fatality: (Tam ekrana yakın)** İleri, İleri, İleri, LK **Animality: (Sweep)** Koş, Koş, Koş, Gard **Friendship:** LP, Koş, Koş, LP **Babality:** Eğil, İleri, İleri, Geri, HP **Stage:** İleri, Yukarı, Yukarı, HK **Brutality:** HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK **Kombolar:** HK, HP, HP, Eğil + LP HK, HK, Geri + HK

GERÇEĞİN BEYOND

Hatırlar mısın dedi koltukta arkasını dönmüş ful karizma adam, bir zamanlar kapından kovduğun fakir ama gururlu bir genç vardı. Ayaktaki adam hafif titredi, kulakları kızardı, korkudan ne yapacağını şaşırdı. Ağzından iki hece düşüverdi: e-vet, evet ama... Koltuktaki adam "sus" dedi. Ayaktaki sustu. Gerilim had safhadaydı. Adam koltuktan kalktı. Hala arkası dönüktü. İşte o genç geri döndü dedi, hem de çok daha güçlü olarak. Ve yüzünü döndü...

Kim olacak canım o genç adam. Cartoon ekibi tabii ki... Bilmeyenler için Cartoon bir Türk firması, adına bakıp da aldanmayın. Bundan 2 sene öncesine kadar bilgisayar piyasasında sadece okul öncesi ve sonrası eğitim programları ile uğraşırlardı. Uğraşırlarmış diyeceğim ama GameShow ekibi olarak o kadar iyi tanıyoruz, o kadar içli dışlı olduk ki onlarla, diyemiyorum. Geç başlayan dostluğumuzun başlangıç noktası, o fakir ama gururlu genç: Dedektif Fırtına. Bu ilk oyun projelerini bize anlattıklarında çok heyecanlanmıştık. Oyun piyasaya çıktığında gerçekten adına layık bir fırtına yarattı. Beğenenler de oldu, beğenmeyenler de. Beğenenler oyunun her şeyden önce PC için yapılmış ilk (ilk'in altını çizeceğim, sonra yazımı txt kaydedeceğim o çıkmayacak, siz çizili varsayın!)



Türkçe oyun olduğunun bilincinde olanlardı. Tamam eksikleri vardı. Benim de beğenmediğim yönleri vardı ama demin de dediğim gibi PC için ilk Türk oyunuydu. Oyun satışa çıktıktan hemen sonra Cartoon ekibi yeni oyun hazırlıklarına başladı. Ve iki senelik çalışmanın sonucunu sizler (parasına kıyıp oyunu alanlar) ocak ayı başında göreceksiniz (ben torpilliyim, herkesden önce gördüm :)). Şimdi bu kadar şeyi anlattım, iyi de niye anlattım? Hem de oyun çıkmadan önce tanıtım sayfalarında!!! Sebebi gayet açık; Hemen hemen bütün dergilerde preview diye bir olay vardır. Herhangi bir ürün çıkmadan önce (bu bir araba bile olabilir) bu ürünün prototipini veya tamamlanmamış versiyonunu öncelikle o işin medyası inceler (torpilliyiz dedik ya!), yorumunu yapar. Sizler (veya bizler) bunu incelersiniz ve ürün hakkında daha ayrıntılı bilginiz (miz) olur. Biz de Türkiye'de çıkan ve güzelliğine inandığımız oyunlara preview sayfası ayırmaya karar verdik. Ve karşınızda ilk konuğumuz: Gerçeğin Ötesinde.

Genç ve güzel (ciddiyim :)) bir kız ve cinayet kurbanı ablası. Bunlar olayın başlangıç noktası. Şimdi alttaki mavra kutusuna ve bu söylediklerime bakıp da "ulen biz bunları çok gördük, yıllardır her Türk filminde olan olaylar" demeyin. Çünkü senaryo gerçekten çok orjinal. Hikaye basit bir cinayetle başlıyor ama kahramanımız Ayça, ablasının katillerini aramaya başlamasıyla kendini bir çok enteresan olayın içinde buluyor. Tabii ki bunları ona yaptıran siz olduğunuz için



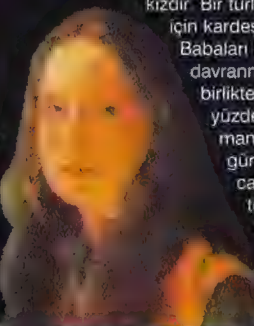




aynı olayların içine siz de giriyorsunuz. Oyun sizi Peru'daki tapınaklara kadar sürüklüyor. Grafikler derseniz; bir örnek vermek gerekirse Phantasmagoria I' i oynayanlarınız gözünün önüne getirsin. Getirdi mi? Hah işte Gerçeğin Ötesinde de aynı, hatta daha bile başarılı! Bir mimar grubu tarafından tasarlanmış 3D arka planlar üzerinde film tekniği ile yapılmış bir oyun kısacası. İsterseniz nasıl bir teknik olduğunu dilimin döndüğünce anlatayım.



Türk sinemasının vazgeçilmez esasoğlanı Kadir İnanır, mahallenin en harbi delikanlısıdır. Saçlarını sürekli biryantileyip geriye doğru tarayarak kendine cool bir hava yaratmayı sevmektedir. Tek kötü huyu biraz fazla sigara içmesidir. Mahallenin en güzel kızı Sibel Turnagöl'e abayı yakmıştır. Ama Sibel'in babası ben işsiz güçsüz adama kız vermem diyerek evlenmelerine razı olmamaktadır. Kadir bu duruma çok üzülmektedir. İşte o günde yine efkarlanıp bir cigara yakar.



Sibel'in ablası Ayşen Gruda, evde kalmış bir kızdır. Bir türlü kendisine bir kısmet bulamadığı için kardeşinin sürekli kıskanmaktadır. Babaları Hulusi bey kızlarına çok sert davranmaktır. Özellikle Sibel ve Kadir'in birlikteliklerini istememektedir. Bu yüzden kızını odasına kapatarak manastır hayatı yaşatmaktadır. İşte o gün, artık bütün bunlar Sibel'in canına tak eder. Ablasınını cep telefonunu kullanıp kimseye çaktırmadan Kadir'i arayarak kendisini kaçırmasını ister. Kadir o gece gelip onu kaçıracağını söyler.







Bildiğimiz film, bildiğimiz kamera ile çekiliyor. Bu filmin oynayacağı 3D bir ortam kağıt üzerinde tasarlanıyor. Daha sonra kağıt üzerindeki bu tasarım bilgisayar ortamına geçiriliyor. Sonra filmlerin görünmesinin istenmediği yerler kare kare kesiliyor (vallahi ölmekten beter bir iştir). Sonra o kareler bilgisayar üzerindeki 3D ortama tek tek yapıştırılarak oyun hazırlanıyor. Gelişigüzel "hadi abi ben ev yaptım, kız orda yürüsün, oğlan da



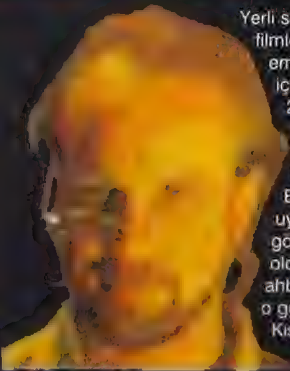
sokakta koşsun" diye olmuyo bu işler tabii ki. Bir senaryo var. Bu senaryo ilk oyun Dedektif Fırtına'da olduğu gibi Nuray Hadimoğluna ait. Filmlerin çekiminde 4'ü yabancı 19 kişi oynamış. Geçen gün televizyonda seyrettiğim bir film vardı, Android'in aşkı mı ne. 3 kişi oynuyordu toplam. Bilmem anlatabildim mi?! Müzikler ise başka bir alem. Tamam daha önce dillere pelesenk olan bir çok oyun müziği oldu ama bu başka. Gerçeğin Ötesinde için bir şarkı hazırlandı, kayıtlar Audio Fact tarafından Boston Blue Jay stüdyolarında yapıldı, İzzet Öz tarafından bir klip çekildi (Kemancı'da) ve bu klip yeni yılda müzik kanallarında gösterime girecek. İçinizden biri çıkıp da bana "e iyi de kardeşim Fifa'98 için de Björk parça yapmış" demesin. Türkiye şartlarında yapılacak ve satılacak bir oyunun toplam satış cirosu bile Björk'e o parçayı yaptıramaz. Fifa'98 dediğiniz oyunun bütçesi 2.500.000$! Yani kısacası o başka, bu başka.
Biz de üzerimize düşen görevi yaptık ve hiçbir masraftan kaçınmayarak Cartoon Animasyon Stüdyolarının sahibi (sahibi dediğime bakmayın tabiri caiz ise en büyük amelesi (yanlış anlaşılmasın iş yapılan bakımından)) Fehim (Hadimoğlu) bey ile bir görüşme yaptık. Yani aslında, olayların en başından beri yapıyoruz görüşmelerimizi. Elimizden gelen yardımı göstermek istememizdeki sebepse belki de Türkiye'de bir şeyler üreterek para kazanmanın imkansızlığını bile bile bir şeyler yapmaya çalışmanın ne kadar zor olduğunu bilmemizdir (bkz şekil A: GameShow). Yani Cartoon ekibinin Ferhan abimin deyimi ile bizimle aynı manyaklık kan grubundan olduklarını bilmemizdir. Neyse, görüşmelerimiz sırasında Fehim bey bize bu oyun hakkındaki başka düşüncelerinden de bahsetti. Şöyleki: Oyunun madem ki 3 ayrı versiyonu (Türkçe, İngilizce, Almanca) olacak, bunları neden yurt dışında da satmayalım. Mantıklı düşününce, madem ki gavur oyunundan ses, grafik veya senaryo olarak hiçbir eksiği yok, bir de adamların kendi dilinde, neden almasınlar diyor insan veya neden Ali Mehmet'e "Monkey Island 3'ü al, süper" derken, John Luke'a "ula Luke, Beyond Reality is wonderfull muş be güzelim" demesin. Desin tabii ki. Türk'ün dilinde olan "gavur yapıyor be abi" sözünün gavurca versiyonu -en azından bilgisayar oyunları için- neden "Türk'de yapıyormuş abi" olmasın? Dileriz ki olsun. Yurt dışındaki başarı kıstasımız Eurovision ile sınırlı kalmasın. Bu yazı artık bitsin. Sayfası yapılsın. Dergi artık basılsın. Yine ayın kaçı oldu (ehehe).
Son olarak "almayanın kaynanası ölsün, iki gözü önüne aksın" gibi pazarcı tarzı bir konuşmaya girmeden her şeyi sizlerin sağduyunuza bırakıyorum. En azından Gerçeğin Ötesinde'ye karşı ön yargısız olun.

Not: Gerçeğin Ötesinde, Perakende olarak 29$ + KDV fiyatla satılacak. Fehim bey GameShow okurlarına küçük bir hediye düşündü ve e-mail gönderen her okura bu oyunu 25$'dan satma sözü verdi.
e-mail: cartoon@escortnet.com

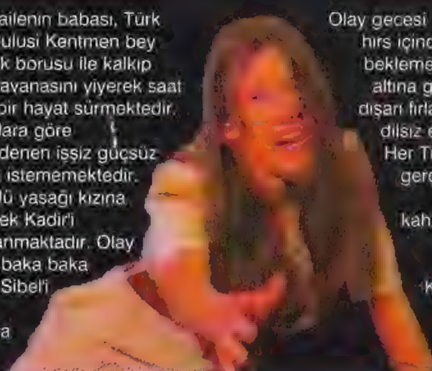
⊠Engin Abla

ÖTESİNDE

REALITY



Yerli senaryomuzun son kahramanı ailenin babası, Türk filmlerinin vazgeçilmez tiplemesi Hulusi Kentmen bey emekli bir albaydır. Sabahları kalk borusu ile kalkıp içtima aldıktan sonra akşam karavanasını yiyerek saat 21.18'de yatarak çok disiplinli bir hayat sürmektedir. Evi ve ailesini de askeri kurallara göre yönetmektedir. Kızının Kadir denen işsiz güçsüz bir serseriyle evlenmesini asla istememektedir. Bunun için aklına gelen her türlü yasağı kızına uygular. Onu odasına hapsederek Kadir'i görmesini engelleyebileceğini sanmaktadır. Olay olduğu gün Ayşe camdan dışarı baka baka ahbap olduğu kuşlardan Kadir'in Sibel'i o gece kaçıracağını öğrenir. Kıskançlık krizleri içinde babasına koşarak durumu anlatır.



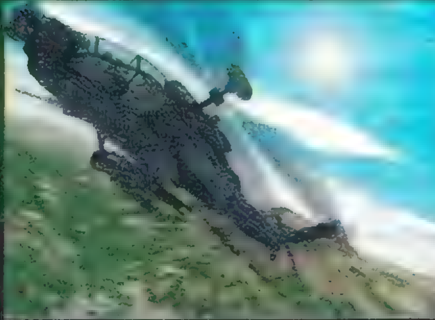
Olay gecesi Hulusi bey kızgın, Sibel bekleyişli ve Ayşe ise hırs içindedir. Hepsi de Kadir'in gelip Sibel'i kaçımasını beklemektedirler. Sonunda Kadir Sibel'in penceresinin altına gelir Hulusi bey hemen beylik tabancısını çekip dışarı fırlar. Kadir'e 6 el ateş ederek onu sakat, sağır ve dilsiz eder. Bunu gören Sibel ise kahrından kör olur. Her Türk filminde olduğu gibi ilahi adalet burada da gerçekleşir ve hain abla Ayşe üzerine düşen uçak yüzünden kan kaybından ölür. Olayın kahramanların şimdiki hallerini merak edenler için hemen söyliyelim. Aile babası Hulusi bey hapishaneye düşer ve ağa olur. Esas oğlan Kadir şu an sokaklarda dilencilik yapmaktadır. Sibel ise kör kör yolda dolaşırken bir arabanın kendisine çarpması sonucunda tekrar görmeye başlar ve şarkıcı olur. SON



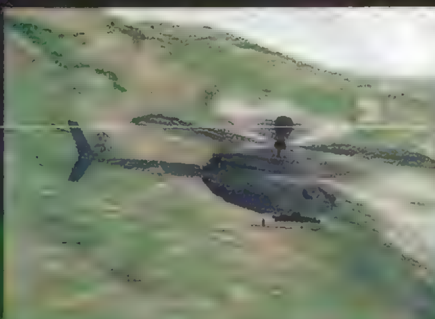
yerini daha da sağlamlaştıracak gibi görünüyor. Her zaman Comanche serisiyle karşılaştırılan Longbow, grafik tekniği açısından eleştiri mağduru oluyordu. Ama Longbow 2'de grafikler eskisine göre 4 kat daha iyileştirilmiş ve moda olduğu üzere 3Dfx desteği konmuş. Bi tarafınızı şişirmek istemem ama, 3Dfx'de oyun mükemmele yaklaşıyor. Gece attığınız Hellfire, vadiyi aydınlatarak yol alıyor, patlamalar, ses efektleri herşey mükemmel görünüyor. Bu arada Armored Fist 2'den gördüğümüz gibi Novalogic firması, Comanche'de de kullandığı bu grafik motoruna hardware desteği katmamakta hala ısrarlı. Ama bu gelişmeler ışığında fazla dayanabileceğini sanmıyorum. Baştan belirtelim bu alalade bi uçuş simülasyonu dil. Jane's Grubu'nun özenli çalışmasıyla hazırlanmış, gerçeğine çok yakın bir oyun. Klavyede, bir tuş başına 3 fonksiyon ortalaması olduğunu belirtirsem, sanırım bu konudaki ciddiyetimi ortaya koymuş olurum. Ben bu kadar ciddiyeti ortaya koyduktan sonra, sız sahipsiz bırakıp giderseniz, oyunu alıp eve geldiğinizde elinizde patlamasından sorumlu olmam da imkansız olur. Bu da böyle biline.



Blackhawk'la uçmaktan nefret ediyorum. Şu anda bütün istediğim, arka taraftaki 11 komandoyu harekat bölgesine bırakıp, üsse geri dönmek. Bugün benim doğum günüm ve eminim ki arkadaşlarım bana güzel bir süpriz parti hazırlamışlardır. Her sene yaparlar bu numarayı. Ehe. Ben de her seferinde şaşırmış gibi yaparım. İniş bölgesine yaklaştık, hemen şu tepenin arkasında. İstihbarat orasının temiz olduğunu söylemişti. Ama salak bi istihbaratçı yüzünden bu akşamkı partiyi kaçırmak istemiyorum. Wing'imdeki apache'ye yükselip tepenin arkasına bi göz atmasını söylüm. "**Ghozy:** Justi, abi bı Pop-Up yap bakim. Kıllandım buradan ben". "**Justi:** Tamam, bakıyorum. Bekle... Anaaaa! Bu neee? Ghozy olm sakın kımıldama yerinden, burda tepenin tam arkasında 2 Tripple-A, 1 adet SAM ve bi



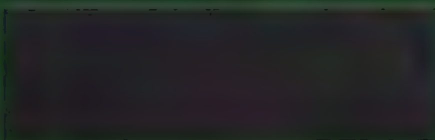
LONGB



kaç tane de tank var". Ehe. Justi dalga geçiyo olmalı, orasının temiz olması lazımdı. Eğer üsse tek parça halinde dönersem, o istihbarat subayını bulup, [illegible] brifing sopasının yerleşticeğim yeri çok iyi biliyorum. Neyse ki uçuş planlaması sırasında Albay'ı ikna edip, 2 numaralı uçuş grubunun rotasını buradan geçirtmiştim. Yaklaşık 6 dakika sonra 2 Apache buraya gelmiş olacak. Justi'yle beraber 3 eder. Ben de biraz destek olursam, bu işi rahatça hallederiz gibi geliyor. Hmm, punch'a inşallah votka karıştırmamışlardır...



Ahh. Longbow 2 geldi, [illegible]me [illegible]. Gözlerim kan canağına döndü. [illegible] yüzünden etrafı kızılötesi görüyorum artık. [illegible] hastalarının ısrarla beklediği Longbow 2, beklentilerin büyük bir bölümünü karşılıyor. Piyasada ki en iyi helikopter simülasyonu ünvanını çok uzun süre elinde tutan Jane's Apache Longbow, serinin ikincisiyle bu



Oyunun menüsü birincisinde olduğu gibi bir hava üssü görünümünde, mouse'u binaların üzerine getirdiğimiz zaman ne işe yaradıklarına dair bi yazı çıkıyor. Oyun boyunca bütün seçimlerimizde sağ tuşa basarsak; ekrandaki bütün seçenekleri görebiliyoruz.

İŞTE BU YÜZDEN YENİ BİR İSİM VERDİM SANA

Select Pilot'u seçerek pilot dolaplarının önüne geliyoruz. Dolapların üstünde sarılı amerikan bayrağı olan pilot kabinlerinden birini seçip dolabının kapısını açıyoruz. Tabii insan tırsıyor, bu kadar adam nasıl [illegible]. Burada **Change Unit**'le bağlı olduğumuz birliği seçiyoruz. Mouse'u [illegible] üstüne kliklersek yeni, [illegible] uçuş ekibimizin nickname'ini belirleyebiliyoruz. Bu işlemlerden sonra pilotumuz servise hazır oluyor. 20 dakka buzdolabında bekletip, domates sosuyla artık servisimizi yapabiliriz.

EĞİTİM GÖRMÜŞSENİZ, İŞE BAŞLAYACAĞINIZ NOKTANIN BİR ADIM İLERİSİNDESİNİZDİR

Hava üssü menüsündeki diğer bir bölüm ise **Tutorial Training** binası. Bu binada oyun içindeki araçların kullanımına yönelik yazılı ve uygulamalı eğitim alabiliyoruz. Bazıları için sıkıcı gelebilecek bu bölümü ben bir helikopter manyağı olarak büyük bir iştahla oynadım. Basit uçuş dinamiklerinin dışında; Ekip halinde nasıl avlanılır? Düşmana görünmeden nasıl yeri tespit edilebilir gibi gelişmiş av taktiklerini

de uygulamalı olarak görebiliyoruz. Seçeneklerimiz ise **Basic Flight Training** (Genel anlamda basit uçuş teknikleri dersi), **Blackhawk, Kiowa** ve **Longbow Basic Training** (üç helikopter için giriş bazında uçuş dersi), **Advanced Longbow Training** (Longbow için gelişmiş uçuş dersi), **Free Flight /Gunnery Practice** (Serbest uçuş ve silah tecrübesi yapma), **Read Jane's** (Oyundaki araçlar hakkında ayrıntılı bilgi alma), **Multimedya Room**'dan (Oyun boyunca gördüğümüz animasyonları tekrar izleme şansı) ibaret.

VAKİT NAKİTTİR, KISA KISA GEÇELİM BU KONULARI

Instant Action: aman bana ne ya senaryodan. Atlarım Longbow'uma dalarım düşmanın arasına modu. Tezkanlılar için birebir. Ayrıca **Multi Player Deathmatch**'ler de burdan yapılıyor. **Commo Building**'den (Multiplayer): multi-player senaryolar hazırlama veya hazırlanmış senaryolara bağlanma sağlanıyor. **Single Mission Building**: tekli görevleri uçmak için. Hazır görevleri uçabileceğiniz gibi, raslantısal olarak görevde yaratabilir ve ayarları' değiştirebilirsiniz. **Campaign Mission Building**: konuları birbiriyle ilişkili senaryolar topluluğunu oynayabilmek için. Ayrıca save edilmiş oyunları8 da burdan yüklüyoruz. Nerde save ediyoz demeyin, görev bitince otomatik save var.

SALDIRI PLANI YAPALIM ARKADAŞLAR, KIR GEZMESİNE ÇIKMIYORUZ

Mobile Mission Planning Cell (MMPC-Görev Planlama Mobilize Kabini ?? Olur mu olur). Buradan **Mission Planner**'a girdiğimizde karşımıza taktik haritamız geliyor. Üst taraftaki fonksiyon düğmeleri var. **Briefing:** görev hakkında faydalı bir en uygun rota, uygun sayıda referans noktası (waypoints) ile çizilmiş. İki waypoint arasına yeni bir tane eklemek için aralarında bulunan küçük yeşil kutuya sol mouse tuşuyla klikliyoruz. Bir waypoint'in yerini değiştirmek için sol-klikle tutup sürüklüyoruz. Silmek için de sağ-klik yapıp Delete'i seçiyoruz. En yukardaki menülerden ise haritanın görünümü ile ilgili ayarları yapabiliyoruz.

ŞU WAYPOINT SENİN, BU WAYPOINT BENİM, YELKOVAN KUŞLARININ PEŞİSIRA

Neyse gelelim bu teknoloji harikası kuşu nasıl uçuracağımıza. Sanırım bu işi öğrenmenin en kısa yolu birlikte bir uçuş yapmak (Hi MEG!). Boşuna **Mission Planner**'a girmeyin, çünkü görevi tamamen kafamdan atıcam. Heehehe. Genel bi brifing verelim. Waypoint 1: FARP'dan kalkış. Waypoint 2: bir tank birliğine DIRECT saldırı. Waypoint 3: bir yer birliğine INDIRECT saldırı. Waypoint 4: Bi kaç düşman helikopteri karşılama. Eğer yerimiz yeterse Waypoint 5: Wingman'imizle koordineli saldırı teknikleri. Waypoint 6: FARP'a dönüş ve Landing. Telsiz çağrı kodumuz: B03 olsun. Bu senaryoya içeriğinin zenginliğinden dolayı "Operation Dünyayı Kurtaran Adam" ismini veriyorum. İsmini ben verdim, yaşını Allah versin.

WAYPOINT 1: BRAVO-ZERO-THREE, CLEAR FOR TAKE OFF.

Evet FARP'dayız sistemler uçuşa hazır. Ekranımızı biraz tanıyalım. Alt taraf bildiğimiz gibi uçuş enstrumanlarına ait. İki adet MFD burada ilk göze çarpanlardan. MFD'lerin görevlerini Ö ve Ç tuşlarıyla değiştirebiliyoruz. Pencerenin üstündeki bilgiler ise: kaskımıza entegre edilmiş IHADSS sistemi, kafamızı nereye çevirirsek çevirelim uçuş bilgileri kaskımızın camından görülebiliyor. Helikopterimiz de **Master Mode** denilen bir olay var. En çok başa gelen durumlar için hazırlanmış standart ayarları bir tuşla aktif hale getirebiliyoruz. Aynı şey IHADSS için de geçerli tabii. Kalkış iznimizi aldık. R tuşuyla Rotor frenlerini kaldıralım. SHIFT-1'le NAV Master modunu aktif hale getirelim. Rotora, ? tuşuyla güç verelim. Yükseklik 150 feet'e ulaşınca (altimetre, IHADSS'da sağ tarafta), - tuşuyla gücü azaltalım ve Hover (havada asılı durmak) durumuna geçelim. Eğer beceremediyseк H tuşuyla hover konumuna otomatik geçebiliriz. Yanlız bunun için en fazla 15 knots hız yapıyor olmamız gerekir. Uçuş yüksekliğimize geldiğimize göre, Ğ ve Ü tuşlarıyla arka pervaneler yardımıyla sağa-sola dönerek, waypoint üçgenini ortalayalım. Yukarı ok tuşuyla Longbow'umuzu haraket ettirebiliriz. Evet artık yol alabiliyoruz. Yanlız 200 feet normal koşullarda oldukça yüksek, yüksekliği-mizi 75 feet'in altına çekelim. Evet şimdi daha güvenli. Bu uçuşa NOE (Nap of the Earth) denir.

WAYPOINT 2: ENEMY TANKS AT TEN O'CLOCK

Hemen duralım. Evet havada durabiliyoruz değil mi? Neden son gazla üstlerine dalalım ki?

BOW2

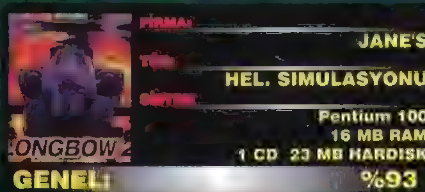
metin içeriyor. Buradan uçuşla ilgili kritik noktaları, görevimizi. Telsiz çağrı kodlarını falan öğrenebiliyoruz. **Tasking:** Haritanın yanında biz ve diğer 3 uçuş grubuna ait pilot ve helikopter bilgilerini görüyoruz. Bu bilgilerin üstüne klikleyerek pilotu veya helikopteri değiştirebiliriz. **Arming:** kendi uçuş grubumuzun silahlanmasını ayarlıyoruz. Profiler; harita üzerindeki iki nokta arasındaki çukur ve yükseltilerin grafiğini verir. Sol tuşla haritada bir noktaya klikleyip, tuşu bırakmadan başka bir noktaya sürükleyip bırakırsanız, bu iki nokta arasındaki yeryüzü şeklinin bir kesitini alabilirsiniz. **Rehearse:** Bu da uçuş planlarının harita üzerinde bir önizlemesini görmek için kullanılır. Haritamız ise **Mission Planner**'ın kalbini oluşturuyor. Haritadaki mavi birlikler dost, kırmızı birlikler ise düşman. Göreve başladığımızda önümüze duruma uygun bir uçuş planı geliyor. Her uçuş grubu için

ÜLKE ÜLKE HELİKOPTER OLAYI

USA: İlerletmişler hover mover işini. Hatta o kadar ilerletmişler ki, helikopterler Amerika'da artık sadece Rap video klibi aksesuarı olarak kullanılıyor.

USSR: Eskiden çok ilerletmişlerdi bu işi ama Sly abi, Rambo bilmem kaçta koca Hind'i bir okla aşağı indirince Rusların helikopter konusundaki bütün ağırlıklarını bir anda yok etti.

Almanya: Bu günlerde helikopterler genelde Türkiye'de trafik kazasında ölen turistlerin geriye kalan parçalarını geri getirmekte kullanılıyor (RTL sux).



FİRMA:	JANE'S
TÜR:	HEL. SİMULASYONU
SİSTEM:	Pentium 100 16 MB RAM 1 CD 23 MB HARDISK
GENEL:	%93

Bunu yapmak için en az Rambo kadar salak olmamız lazım. SHIFT-2'yle DIRECT Master modu seçiyoruz. Bu modda bütün enstrümanlar, radar görüş alanı içindeki bir hedefe saldırı için en uygun konuma gelirler. Ateş stilimiz de LOBL (ateşlemeden önce kilitlenme) moduna geçer. Yani Hellfire'ı ateşlemek için hedefin radarımız tarafından tespit edilmiş olması gerekir. T tuşuyla hedefe kilitlendikten sonra, boşluk tuşuyla Hellfire'ımızı gönderiyorum. Böyle tek tek olamaycak galiba. Sağ tuşla radardaki hedefleri kutu içine alıyorum (PFZ- Priority Fire Zone) ve hedef listemi belirlemiş oluyorum. Artık peşpeşe Radar Hellfire'larımı sallayabilirim. Helikopterimin üzerindeki o çirkin yuvarlak sayesinde 256 değişik hedefe kilitlenip böyle seri atışlar yapabilirim. Ya da Ctrl-3 tuşuna basarak Wingman'imin benim PFZ'ime saldırmasını söyleyebilirim.



Kanının son damlasına kadar savaşacaktır.

WAYPOINT 3: ŞU TEPENİN ARKASI VAR YA DÜŞMAN KAYNIYOR

Waypoint 3'e geldik. Bu tepenin arkası düşman kaynıyor adım gibi eminim. Nede olsa brifingi ben uydurdum, kendi salladığım yalanı bilmicem mi yani. Yine de Wingman'ime Pop-Up yapmasını söylüyorum (Ctrl-4) ve Indirect Master modu seçiyorum (Shift-3). Birazdan yükselip gördüğü herşeyi benim radara yerleştiriyor. İşte orda iki tane SAM var. Indirect modda atış stilimiz LOAL (Ateşledikten sonra kilitlenme) moduna geçiyor. Biraz yükselip geriye doğru gidiyorum. SAM'lere gözükmemeye dikkat ediyorum. İlk geçerli kiltlenme sinyalini işittiğimde Hellfire'ımı fırlatıyorum ve biraz alçalıp hedefi gözden kaybediyorum. Sadece 1-2 saniyelik bir radar görüntüsü verdim zavallılara, ne olduğunu bile anlamamışlardır. Artık gözüm IHADSS'in sağ alt tarafındaki TOF yazısının yanında devamlı azalan sayıda (Füzenin hedefe tahmini mesafesini gösterir) ve ben de hedefin atış menzili dışındayım. TOF 03'ü bulduğunda, hızla yükselip attığım füzeye radar desteği sağlıyorum. Beni farkettiler ama artık onlar için çok geç. Bu elbombası düşer düşmez patlasın diye elde 1-2 saniye bekletmek gibi bişey, ama daha güvenli. Diğerini de aynı şekilde halledip, buradan ayrılıyorum.

WAYPOINT 4: SİNEKLİĞİ VERİRMİSİN, BİKAÇ SİNEK GÖRDÜM SANKİ

Aslında A tuşuyla otomatik pilota bağlanıp waypoint'ler arası yolculuğu daha kolay hale getirebiliriz, ama otomatik pilot en az 100 feet yükseklikte uçabiliyor. Yani bu irtifada, bir tepenin üstüne konuşlanmış tripple-A için lunaparkta sağa sola giden hedef ördeklerinden bir farkımız kalmıyor. Neyse düşman havaalanına yaklaşıyoruz. Bizim işimiz baskın yapmak havaüstünlüğünü F-22'lere bırakalım. Evet radarda gördüm keklikleri. Onlarda bizi farketmiş olmalılar ki, bir tane helikopter havalanmış geliyor. Ama iki tanesi hala yerde, acemiler. Havadaki henüz menzilime girmedi. Yerdekileri havalanmadan temizlemeliyim. Wingman'ime ateş etmek için çekinmemesini söylüyorum (Ctrl-6). Yerdeki hedeflere bir DIRECT saldırı gerçekleştiriyorum. Bu arada havadaki de oldukça yaklaştı. Air-To-Air Master modunu seçiyorum (Shift-4). 3 km kala FCR'ım (Fire Control Radar) lock sinyalini veriyor, beklemeden sallıyorum Stinger'ı. Flare atıp stinger'ımı etkisiz hale getiriyor. Ama wingman'imin attığı stinger tam hedefi buluyor. Hemen arkamdan stinger'ını göndermiş olması çok iyi oldu. Kabak gibi ortadayız, gelen ilk füzeyi yerdik heralde. Burdan derhal uzaklaşalım. Bu angarya işi hallettiğimize göre geriye dönebiliriz.

WAYPOINT 5: OKAY SENIOR, NEXT RECORD

Waypoint 5'i atlıyoruz mecburen, yerimiz daralıyor gitgide. Wingman koordineli saldırı tekniklerini, istek olursa bi dahaki aya anlatırım bir köşede. Ama sabredemezseniz, Training'den Advanced Longbow Training'i seçerek öğrenebilirsiniz.

WAYPOINT 6: ODKA GÖREVİ BAŞARIYLA TAMAMLANMIŞTIR KOMTANIM...SAOL!

Artık uçuşu Autopilot'a devrediyorum. İniş yerimizin üstüne gelince otopilot helikopteri hover konumuna alıyor ve ana rotor'un gücünü yavaşça azaltıp yere inişimizi tamamlıyorum. R tuşuyla rotorlara giden gücü tamamıyla kesiyorum.

ÇİZGİ İYİ AMA GEREKSİZ TARAMALARDAN KAÇINMAK LAZIM

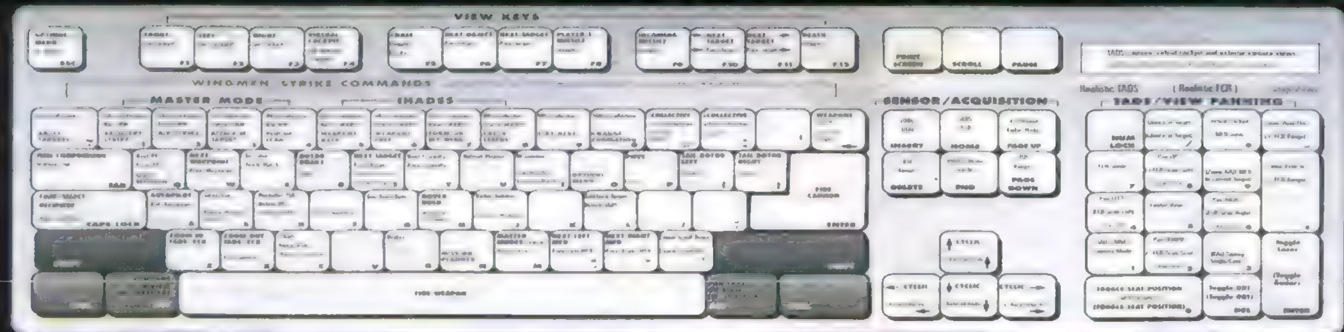
Şunu söylemek lazım; Longbow 2, şu anda piyasadaki en iyi helikopter simülasyonu. Üstad Jane's, adına yakışır ciddiyette bir oyun hazırlamış. Burada değinmek istediğim bir konu var. Farkettiyseniz son zamanlarda çıkan simülasyonlarda göreve hazırlık bölümü, bi kaç bilgisayar ekranı mavrasıyla geçiştirilmekte. Sanırım firmalar simülasyon oyuncularını duygu yoksunu, silah teknolojisi delileri olarak görüyor. Ama sonuçta bir oyun oynuyoruz burda değil mi? Yani demem o dur ki; brifing kısmına hiç hareket koymuyorlar. Bir taktik haritadan hooop, oyunun ortasına. Uçuş kısmına ise bişey demiyorum, gitgide mükemmele yaklaşıyorlar. Bu arada şunu da belirtmeliyim ki; simülasyon severlerin, en kısa zamanda 3dfx chipsetli bir kart almaları şart olmaya başladı. Çünkü, oyundan gerçek performansı bu kart olmadan almak çok zor.

Bu arada helikopterimizde bir de Yalaka Mode diye bişey var, onu da açıklıyayım hemen:

- Sayın müdürüm Ahmet "Mickey" GÜVELİ'ye, MS Sidewinder 3D joystiğini test için bana verdiğinden dolayı teşekkürü bir borç bilirim (saygılar müdürüm, hehehe).
- Kamere her gittiğimde elimin altından çayı eksik etmeyen, Hayrı kardeşime teşekkür ederim.
- "Ne bu asabiyet?" diye beni hor görmeyen okuyuculara teşekkür ederim. (Ama şımarmayın öyle hemen, Seth'e guard dediğinizi hala unutmuş değilim-Fallout)
- Geçen ay asker ocağına gönderdiğimiz, Simülasyon/Strateji yazarımız Levent GÖÇER'e hayırlı tezkereler diliyorum.
- Electronic Arts çok baba firma ya. Orjinal Longbow 2'yi, taa Amerika'dan test için bize gönderme inceliğini gösterdikleri için topluca teşekkür ederiz.

Yalaka Mode Deactivated.

☒Hüseyin "take off" YEŞİLBAŞ











GERÇEK BİR FİLM ADVENTURE

GERÇEĞİN ÖTESİNDE
BEYOND REALITY

ÇIKTI !

29 $

Gerçek bir CAZİBE
Gerçek ötesi bir MAC
Amansız bir KOVALAMA
Nefes kesen bir GERİLİM !



TÜRKÇE
CD-ROM

bir çığlık, onu masum dünyasından ayırdı.
yer kan iç .. Kendisi ölmediği için şanslı mıydı, yoksa
mı ? Artık Karanlığın ve korkunun fantastik dünyasında !







CARTOON Tel: 0212.260 11 12 Fax: 0212. 259 06 77 E-mail: cartoon@escortnet.com

Bundan çok uzun zaman önce çok uzak bir galakside... diye başlayan yazılardan tam kurtuldum sanırken, yine konuya üç aşağı beş yukarı böyle bir başlangıç yapmam gerektiğini hissettiğimde artık çok geçti. Uzun zamandır gidermeyi ertelediği susuzluğuna küçük vahalarla son vermeyip en büyük şelaleye ulaştığında orucunu açan bir bedevi şükranını ta içimde hissettim, "The Curse of Monkey Island (Maymun Adası™'nın Laneti)" oyununu elime aldığımda... Bir ışık mıydı CD'nin üzerinden anti-refle gözlük camlarıma yansıyan, yoksa bir yalancı pırıltı mıydı oyunun başlığından yola çıkıp göz kapaklarımı delerek retinama ulaşan... Belki de her ikisi birden... Efsane parladı, ışık oldu, nur oldu, CD-ROM'un sekiz kat hızla dönen yuvasına aktı gitti. "Install" oldu hard-diske, "play" oldu göz bebeklerime geceler boyu... Sonunda bu öykü çıktı ortaya; varın okuyun siz de, heba olmasın kelimeler derginin bu kuşe kokan sayfalarında... Çok uzaklarda, Karayipler'de başladı öykümüz; Maymun Adası™'da... Ada açıklarında bir çarpışan araba içinde, sonsuz okyanusta yol almaktaydı Guybrush Threepwood. Günlerce aç susuz, yön fakiri dolaşmak bile seyir defterini doldurmasına engel değildi...

"Kaptanın seyir defteri: Günlerdir denizde kaybolmuş durumdayım. Mürettebatsız ve seyir cihazsız... Beni tek ayakta tutan, sevgilim Elaine'i bulma umudum. Big Whoop efsanesi peşinde koşmanın bana şöhret ve hazine sağlayacağını düşünürken tek elde ettiğim, edip yüzüne kükrüyordu.

-"Lanetliler karnavalımdan nasıl kaçtığını bilmiyorum, ama kılıcımın tadından asla kaçamayacaksın... Onu ambara atın, savaştan sonra işini bitireceğim..."

Sonra iskelet mürettebatına dönerek bağırdı.

-"Sandalları indiriiin... ve alev alan vudu toplarını karşılamaya hazır olun..."

Bölüm 1: Zombi Korsan LeChuck'ın Ölümü

Guybrush kendine geldiğinde, top ambarında küçük bir korsan müsvettesiyle beraber olduğunu farketti. Korsan küfrederek topu devamlı kaleye doğru ateşliyordu. Dışardan kana susamış korsanların, havada uçuşan topların ve duvarlarda patlayan güllelerin sesleri gelmekteydi. Guybrush korsanla konuştuğunda, onu tanıyarak geçen macerasında karşılaştığı harita çizeri Wally olduğunu anladı. Wally, kendisine korsan edebiyatı ile ilgili bir takım broşürler uzattı. Guybrush, biraz ileri gidip, ne kadar çabalarsa çabalasın asla gerçek bir korsan olmayı beceremediğini kendisine hissettirdiğinde ise, Wally takma çengelini atarak oturup ağlamaya başladı.

Guybrush çengeli ve duvardaki harbiyi alarak topun başına geçti ve topu, denizdeki dört korsan kayığına yöneltip dördünü de batırdı. İskeletlerin dağılan kansız parçaları suya yayılarak, bazıları geminin yanına kadar ulaştı. Guybrush, harbi ile çengeli birleştirdi ve top yuvasından başını uzatıp, denizde yüzen iskelet kolunu ve ucundaki elde tutulu duran kılıcı çengelle çekip zulasına kattı. Kılıçla topun bağlı olduğu ipi keserek dönüşüverdi. Bu hikaye bu kadar kısa bir sürede bitmiş olamazdı zaten...

Bölüm 2: Lanet Kötüleşiyor

Guybrush, kumsalda duran ve ucunda kor bulunan sopayı aldı ve Elaine'in taşlaşan vücudunu orada bırakarak bataklığa yöneldi. İskeleye asırlardır bağlı gibi görünen gemiye doğru ilerlediğinde konuşan kurukafa Murray, yolunu kesip Guybrush'ı biraz lafa tuttu. Guybrush gemiye girdiğinde gözüne ilk çarpan şey sol taraftaki sakız otomatı oldu. Torbasından bir nikel para çıkarıp makinaya attı ve bir paket sakız aldı. Daha sonra arkasını dönüp yerdeki kağıt kuklaya saplı duran iğneyi çıkarttı. (Mega-Monkey: ... ve yerdeki tutkalı da zula sandığına kattı). Odayı biraz daha incelediğinde timsahın dilinin oynadığını gördü ve dili aşağı çekti. Aşağı kattan yükselerek çıkan bir koltukta oturan büyücü bir kadın karşısında bitiverdi Guybrush'ın.

-"Sen de kimsin ve nasıl böyle ortaya çıkıverdin?"

-"Ben, doğanın bana bahşettiği büyülü gücümü kapımdan girenlere sunan bir ustayım..."

-"Moda uzmanı mı?"

-"Belki, ama tam olarak değil... Ben bir vudu rahibesiyim."

-"Seni bir yerden tanıyor muyum?"

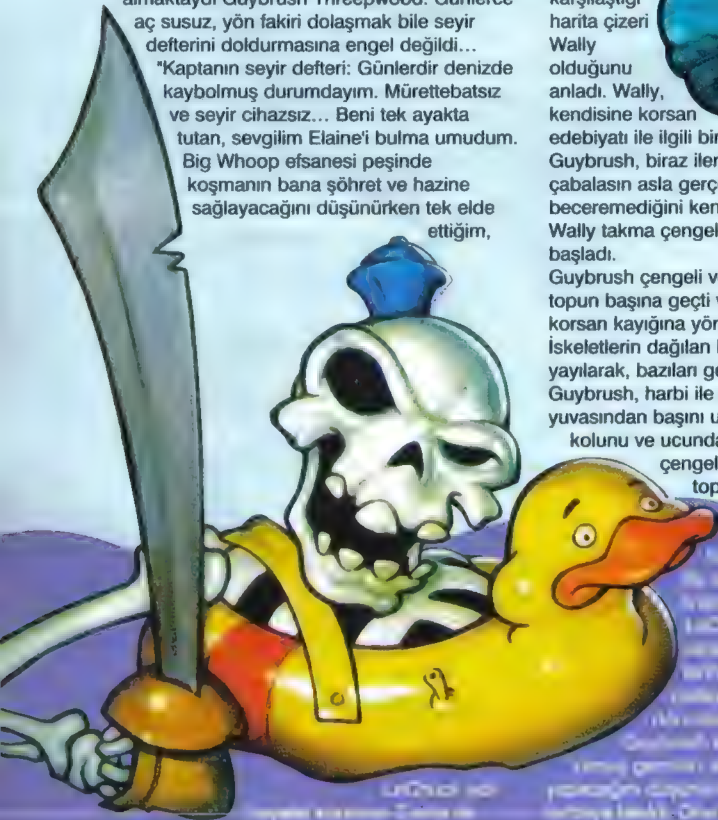
-"Birbirimizi uzun zamandır tanıyoruz Guybrush. Seninle ilk, Meleé Adası™'nda, korsan olmaya çalıştığın sıralarda karşılaşmıştık... LeChuck'ı yenmende sana iki kez yardım ettim; ilkinde vudu anti-kökü ve ikincisinde de LeChuck'a ait bir vudu kuklayı hazırlayarak..."

-"Bu doğru... Şimdi hatırladım."

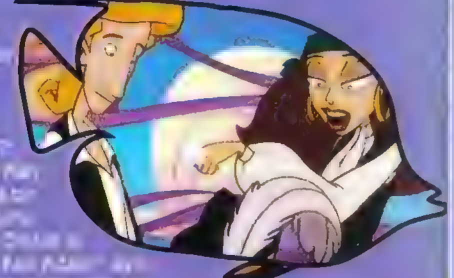
-"Kötü bir şeyler olduğunu hissediyorum."

-"Evet, Elaine'e evlenme teklif ederken yüzüğü parmağına geçirdiğimde, kendisini sonsuza dek bir altın heykele dönüştüren bir korsan büyüsüne maruz kaldı..."

-"Panik yapma Guybrush, biz laneti







bulduğunda adaya gitmeye hazır olacaksın..." Görüşme bittiğinde Guybrush bataklıktan çıkarak Puerto Pollo'ya yöneldi ve arka kapıyı kullanarak tiyatroya girdi. Kapının yanında duran paltoyu inceleyip cebinden eldivenleri ve yakalarından da kepekleri aldı. Kepekleri incelediğinde aslında bit olduklarını anladı. Makyaj masasına yöneldiğinde ise sihirli sopayı ve sihirbaz şapkasını farketti. Sopayı şapkayla kullanarak şapkadan tavşan çıkaramadı ama bir vantirolog kitabı elde etmeyi başardı. Kapının diğer yanında duran seyahat sandığını incelediğinde ise üzerine yapıştırılmış bir Kan Adası™ çıkartması gördü. Demek ada bir efsane değildi ve gerçekten vardı. Sandığın sahibini bulup, adaya nasıl ulaşabileceğini mutlaka öğrenmeliydi. Sağdan sahneye çıkıp, daha sonra birinin adının Slappy Cromwell olduğunu öğreneceği, Romeo ve Juliet provası yapan aktörlerle karşılaştı. Kan Adası™'na nasıl ulaşılacağını sorduğunda Slappy, tüm turistik rezervasyonlarını seyahat acentası sahibi arkadaşı Palido Domingo'nun yaptığını ve kendisini sahildeki klüpte bulabileceğini söyledi. Guybrush tiyatrodan çıkıp bu kez kasabadaki berber dükkanına yöneldi. Dükkanı çalıştıran üç ortak vardı ama kıyafetlerinden anlaşıldığı kadarıyla hepsinin de gözü açık denizlerdeydi sanki. Gereken mürettebat bunlar olabilirlerdi pekala. İş onları razı etmeye kalıyordu. Berber koltuğunda oturan kişi, Kaptan Rottingham'la konuştuğunda, aşağılamaları Guybrush'ı oldukça kızdırdı. Bunun üzerine cebindeki bitleri; berber, tarağı bıraktığında üzerine serperek Rottingham'a iyi bir ders verdi. Yukarı baktığında tavanda saplı duran makas gözüne ilişti Guybrush'ın. Onu



rezervasyon biletini kullanarak giriş yaptı. Sessiz patrona dokunarak sırtındaki ekmek bıçağını çıkardı ve tavuk kemikleri arasındaki klüp kartını aldı. (MM: Klüp kartını almak için sağdaki bisküvi sepetinden bir tane alıp yiyince içinden çıkan kurtları tavuğun üzerine bıraktı. Soldaki pasta tavasını ve bisküvi keseceğini de zulasına kattı). Kaptan Blondebeard ile konuşunca çiğneyecek birşeyler istediğini öğrendi. Kaptanın ağzındaki altın diş ise oldukça ilgisini çekmişti. Çenekırıcıyı (jawbreaker) kaptana vererek dişin gevşemesini sağladı. Sonra bir sakız hediye edip iğneyle sakızı patlatınca, içindeki altın diş yere düştü. (MM: Kaptan, Guybrush'ın dişle birlikte dışarı çıkmasına izin vermiyordu. Bunun üzerine 'Guybrush McGyver' bir sakız çiğneyerek altın dişi içine sakladı. Sonra helyum balonu kullanarak gazı içine çekti ve dişli sakızı çiğneyerek şişirdi. Guybrush'ın ağzından kurtulan balon yükselerek pencereye yöneldi ve dışarı çıkıp patladı. Guybrush dışarı çıkarken ise üzerini arayan kaptan bir kanıt bulamadı, tabii. Dışarı çıkınca, Guybrush tavayla kapının yanındaki toprak çukurunu karıştırınca altın dişe kavuştu). Kaptanın konuşmaları sırasında Danjer Koyu'ndaki korsan gemisinden tavuk siparişi aldığını ama hiç gönderecek tavuğu kalmadığını da öğrendi.

Restorandan çıkınca, bu kez tiyatronun sağ yanındaki kemer kapıdan geçerek, tomruk atma yarışmalarının yapıldığı açıklığa ulaştı, Guybrush. Ekmek bıçağını kullanarak rom fıçısının ayaklarının kesti ve kauçuk ağacının yanına devrilen fıçıdan kutudan bir silah alarak banjoya ateş etti.

"Hey, seni yanlış tanımışım. Sen gerçek bir korsansın. Mürettebatında yer almaktan onur duyacağım. Şimdi gidip eşyalarımı toplayayım..." Bu sırada, Yağma Adası™ açıklarındaki bir gemi LeChuck'ın gemisinden arta kalan ve denize dağılan kargoyu topluyordu. Birden adamlardan birinin gözü bir tahta parçası üzerinde yüzen bir çift çizmeye takıldı. İçlerinden hâlâ yeşil dumanlar çıkan çizmeleri gemiye alıp ambara attığında ise hayatının hatasını yaptığını anlamıştı ama artık çok geç kalmıştı...

Kan Adası™'na gitmek için gerekenlerden birini elde etmişti Guybrush. Sıra gemi ve haritadaydı. Cabana'ya giderek büfedeki görevliye klüp kartını gösterdi. Artık içeri girebilirdi ama sahile gitmeden önce, sepetten üç havlu alıp buz kabına batırdı. Sahile gidip kumlara bastığında, karşıya ulaşmak için üç ıslak havluyu kumun üzerine yayması gerektiğini anladı ve hızlı bir şekilde havludan havluya atlayarak karşı tarafa ulaştı. Güneşlenen adamla konuştuğunda, onun Slappy Cromwell'in seyahat acentasındaki adamı Palido Domingo olduğunu ve Kan Adası™'na giden yolu gösteren haritanın sırtında dövme şeklinde bulunduğu öğrendi. Haritayı görmek istediğinde ise, ön tarafı yanana dek arkasını dönemeyeceğini söyledi Palido. Kendisine içecek bir şeyler getirmek üzere Palido'nun kupasını aldı ve tahta kapıdan çıkıp Puerto Pollo'ya, limonata

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



tutkala bulayıp deliğe yerleştirdi.) Gemiye tırmandığında birden ortaya çıkan ve seyir subayı olduğunu sanan (klasik) Napolyon kılıklı deli ve maymun mürettebatı çevresini sarıverdi. Adının Mr. Fossey olduğunu söyleyen ucube, başı LeCh... ile başlayan içerideki gizli kaptanından aldığı direktifler doğrultusunda Guybrush'ı denize uzanan tahtadan atlamaya zorladı. Guybrush ikinci kez güverteye çıkmadan önce tahtayı ekmek bıçağıyla keserek, onlara ikinci bir fırsat vermemeyi düşündü. Oysa bu sefer de katrana ve tüye batırılıp sahile yollandı. Gemiye girmenin başka bir yolu olmalı diye düşünürken birden aklına restoranı işleten Kaptan Blondebeard'ın gemiye göndermek üzere aldığ4ı tavuk siparişini hatırladı. Eh, kendisi de büyük bir tavuğa benzemişti zaten.

Dönüp restorana girdiğinde, Kaptan başına vurduğu tavayla Guybrush'ı kutunun içine postaladı. Gözlerini tekrar açtığında Guybrush kendini geminin kaptan köşkünde Mr. Fossey ve kaptanı "LeChimp"'in arkasında buldu. Kaptanı taklit etmek için çıkardı vantirolog kitabını ve başladı goril kaptanın ağzından Mr. Fossey ile konuşmaya...

-"Mr. Fossey artık korsanlığı bırakmanın vakti geldi... Bize bir bak, hepimiz MAYMUNUZ. Mürettebatın güverteyi temizlemektense iplerde sallanarak daha mutlu olduğunu farketmedin mi?... Sanırım artık ağaçlara dönmeliyiz..."

-"Bu, adamlarımız için güç olacak, ama onlara sizin en iyisini düşündüğünüzü söylerim."

Mr. Fossey odadan ayrıldığında Guybrush kutudan çıkarak vazoda duran hazine haritasını aldı ve kutunun arkasındaki pencereyi açarak gemiden ayrıldı. Haritanın, Elaine'in saklı olduğu yeri gösterebileceğini düşünmüştü. Evet haklıydı, harita yeri gösterecekti ama biraz farklı bir şekilde. Puerto Pollo'ya dönüp, arka kapıdan tiyatroya girerek üst kata çıktı ve ışıkları kontrol eden mekanizmanın kolunu çekti (MM: ...ve haritada yazılı yönlere uygun olarak ışık düğmelerine bastı. Son düğmeye basmasıyla da...) ışıkların kesiştiği noktada ortaya çıkan X işareti Elaine'in saklı olduğu yeri göstermişti. Sahnenin tam ortasında duran mezar dekoru... Aşağı inerek tekrar kostüm odasına döndü.

Slappy Cromwell sahnede, gösteri bittiğinde Haggis, Guybrush'a ne tür bir kaptan olmak istediğini sordu. Her türlü kontrolü kendi elinde tutan mı, yoksa savaşlarda mürettebatından yardım alan mı... Hangisini seçerse seçsin daha sonra Haggis'le tekrar konuşarak seçimini değiştirebileceğini biliyordu Guybrush. Bu arada Kaptan Rottingham yollarını keserek haritayı Guybrush'dan çalmıştı. Şimdi Guybrush'ın Kaptan'la çarpışarak tekrar haritayı geri alması gerekiyordu. Önce küçük gemilere saldırarak başladılar işe. Kılıç düellosunda söylenen her söze kafiyeli bir cevap vermesi gerekiyordu Guybrush'ın. Başlangıçta fazla bir cümle hazinesi yoktu ama gemi kaptanlarıyla yaptığı her düelloda yeni bir soru öğreniyor ve bunu diğerlerine sorarak verilecek cevapları ağızlarından alıveriyordu. Düelloda yendiği gemileri de soyarak elde ettiği hazinelerle, Puerto Pollo'ya dönüp eski limonatacı, şimdi ise silah tüccarlığı yapan küçük korsandan yeni silah sistemleri alıp gemisini daha uzağa ateş edebilir hale getiriyordu. Böylece Kaptan Rottingham'la karşılaşacak güce yavaş yavaş ulaşmaktaydı. Bazen karşılaştığı gemilerde yağmalanacak hazine olmasa bile alıştırma yapmak ve soru-cevap öğrenmek için bile savaşması gerekebiliyordu. Öğrendiği cümleler ve karşılığı olan cevaplar yaklaşık onbeşi bulduğunda ve en gelişmiş silahlarla gemisini donattığında artık Kaptan Rottingham'la karşılaşacak duruma gelmişti. Yalnız, kaptanın diğerlerinden tek farkı soru olarak söylediği cümlelerin diğerlerinden farklı olmasıydı. Kafiyeyi tutturmak koşuluyla verilecek cevapları bulmak ise yine Guybrush'a kalıyordu.

En sonunda doğru hakaretleri ettiğinde, Kaptan Rottingham yenilgiyi kabul ederek haritayı Guybrush'a geri verdi. Bundan sonra da Kan Adası™'nı bulmaları fazla uzun sürmedi.



Bölüm 4: Hırsızlar, Barmen, Halası ve Sevgilisi

broşürleri de alan Guybrush, Madam Xima'nın arkasındaki odaya yöneldi. Odadaki buzdolabının üzerindeki mıknatısı aldı ve yontu bıçağını kullanarak peynirden bir parça kopardı. 'Mezarlıktaki köpekten gereken tüyleri elde edebilirim' diye düşündü ve dışarı çıkıp tekrar mezarlığa döndü. Uyuyan köpeğin üzerinden bir tutam köpek tüyü kopardı ve köpek mamasını alıp (MM: yarısı yenmiş kurtlu bisküviyi...) uyuklayan köpeğe verdi. Köpek, yiyeceği öylesine beğendi ki, neredeyse kolunu da beraber yutuyordu Guybrush'ın.

Biberle yumurtayı nereden bulabilirim diye adayı turlarken, biberi yeldeğirmeninin yanında, yumurtayı ise sahilde, bir ağacın üzerinde buldu. Minderi ağacın altındaki taşların üzerine koyup, çekiçle kauçuk ağacına vurunca karışım için gereken son malzemeyi de elde etmiş oldu. Bara geri dönüp üçünü de barmene verince, barmen karışımı hazırlayıp içti ve anında iyileşti. Kalanını da Guybrush'a verdi. Guybrush, barmenle konuşmaya başladığında oldukça ilginç şeyler öğrendi.

-"Tanıştığımızı sanmıyorum... Kimsin sen?"

-"Goodsoup ailesinin sonuncusu ve bu bar-otelin sahibi..."

-"Peki Kan Adası™'nın kayıp yüzüğü hakkında ne biliyorsun?"

-"Bu, atalarımın tarihinde oldukça üzücü bir bölüm. Büyük halam Minnie 'Stronie' Goodsoup, Kan Adası™'nın sosyetesinde hatırı sayılır



GAMARS PS MOVIE CARD

'98PLAY STATION VIDEO CD

Bütün VİDEO CD modellere uygundur (VCD 1.0 ~ 2.0)
GÖRÜNTÜ DEVRİMİ



PLAYSTATION CİHAZINI AÇTIRMADAN ! TAK ÇALIŞTIR ! ANINDA GÖRÜNTÜ!

Kolay kullanım kontrol paneli!

GAMARS PS MOVIE CARD

ÖZELLİK 1 Kolay Çalıştırım. Anında görüntü.

Playstation cihazınızın arkasına Gamars PS Video cd kartını takın yeter. Playstation cihazınız anında bir Video CD Player haline dönüşür. Kurulum çok basit. Bir anda her şey hazır.

ÖZELLİK 2 Kolay Kullanım: Aynı Anda Seyredip Ayarlayın.

PS Video CD Kartıyla hem sinemanın keyfini çıkarabilir hemde PS Video CD kartının işlevlerini kontrol edebilirsiniz.(Pause, ileri sarma, geri sarma vs...)

ÖZELLİK 3 Dahili Kontrol Mekanizması, tüm modellere uygunluk.

Cihazınız ister Japonya'dan , Amerika'dan, İngiltere'den, Türkiye'den gelsin, isterse de modife edilmiş yada orjinal olsun PS Video CD Kart'la her koşulda Video CD seyredebilirsiniz.

planet multimedia

TEK YETKİLİ TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
Mimar Kemalettin Cad. Tuncay Han No. 37 Sirkeci - İSTANBUL
Tel: (0212) 520 21 78 - 79 Fax:(0212) 526 14 94

fırladı. Bir önceki macerada tabuta kapattığı satıcı Stan...
Guybrush otele geri döndü ve üst kata çıkıp karşıdaki odadan içeri girdi. Duvardaki çiviye çekiçle vurup düşürdü ve dışarı çıkıp yerdeki çiviyi aldı. Daha sonra yandaki odadan içeri girdi. (MM: Düşen resimdeki portreyi de aldı ve kilitli kapıyı, Stan'dan aldığı plastik kartvizitle açtı). Odadaki duvara kapatılmış yatağı aşağı çekti ve mezardan aldığı çivilerle yatağı yere tutturdu. Ancak yatak pek sağlam tutturulmuş görünmüyordu, bir çiviye daha ihtiyacı vardı. Duvardan söktüğü çiviyi de kullanınca bağlantı sağlamlaştı. Guybrush, cesedin üzerindeki kitabı alıp inceledi. Kitap, Goodsoup ailesinin tarihinden bahsediyordu. (MM: Dışarı çıkıp portreyi, merdivenlerin karşısındaki kapıya astı ve makası kullanarak portredeki yüzü kesti. İçeri girerek delikten dışarı baktığında, o sırada koridorda resimlere bakan Griswold, Guybrush'ın yüzünü eski dedesi zannetti).
Guybrush tekrar bara inerek (MM: ...önce kestiği yüzü aynayla değiştirdi ve Griswold'u aynayı almadığına inandırdı. Sonra) Griswold'a neden öldüğünde halasının yanına gömülmediğini sordu. Ona aileden biri olduğundan ve aile tarihinden bahsetti. Sonunda, o da aileden biri sayıldı. Bir içki daha isteyip yine ilaçla karıştırınca bu kez kendini Goodsoup aile mezarlığına gömülü buldu. İlerlediğinde ise gelin Goodsoup'un hayaleti ile karşılaştı. Guybrush hayaletle konuştuktan sonra, Minnie'nin sevmiş olduğu korsanın LeChuck olduğunu ve parmağındaki yüzüğü elde etmenin tek yolunun ise yerine koyabileceği başka bir nişan yüzüğü bulması olacağını öğrendi. Mezarın soluna doğru devam edip mezarın üzerindeki demir çubuğu aldı ve yarığa doğru ilerlemek istediğinde Murray tavandan önüne düştü. Guybrush, Murray'i alıp yarıktan içeri baktı ve mezarcının odasıyla karşılaştı. Uzun zamandır kullanmayı beklediği iskelet koluyla (MM: ...tutkala buladıktan sonra) masanın üzerindeki feneri aldı ve mezara dönerek feneri mezar taşının üzerine bıraktı. Murray'i lambayla kullanarak mezarcıyı korkuttu ve mezar kapısını açmasını sağladı.
Guybrush mezardan çıkarak diğer mezara, Stan'in yeni iş yerine geri

gereği Guybrush'a yüklü miktarda para verdi. Guybrush çıkıp, tepedeki köye yöneldi. Köyden tofuyu, haçı ve ölçü kupasını aldıktan sonra köyden yukarı devam edip, Limonkafa'yla konuşarak yapacakları tören için bekledikleri biri olduğunu öğrendi. Köye inip haçın keskin ucunu kullanarak tofuyu maske haline getirdi ve Limonkafa'ya konuşmak üzere geri döndü. Guybrush'ı bekledikleri kişi sanınca volkanın ağzındaki tören yerine doğru yola çıktılar. Tören bitiminde Guybrush volkandan aşağı bir parça peynir attı. Peyniri hazmedemeyen volkan patlayarak bir lav nehri oluşturdu ve oteldeki barbekünün altından geçerek eski güzel günleri geri getirdi. Guybrush otele dönüp elinde kalan peynirleri barbekünün üzerinde duran kazanda eritti ve kazanı alıp zift yerine kullanmaları için Haggis'e götürdü. Haggis de karşılığında Guybrush'ın, söz verdiği kaygan el losyonunu almasına izin verdi.
Şimdi de, Kurukafa Adası™'na gidebilmek için hayalet kayıkçıyı bulması gerekiyordu Guybrush'ın. Bunun için de kayıkçının yolu bulup dönebilmesi için feneri onarması gerekiyordu. Önce değirmenin yolunu tuttu ve (MM: ...şemsiyeyi değirmenin pervanesine takarak) yukarı çıktı. Bardan aldığı kavanoza fıçıdan, rom yapımında kullanılan şekerli sudan doldurdu ve aşağı inerek Elaine'in bulunduğu açıklığa ulaştı. Kavanozu kesik kütüğün üzerine koyup ateş böceklerinin içine dolmasını sağladı. Kavanozun kapağına makasla hava delikleri açtıktan sonra, kapağını kapatıp kavanozu fenere götürdü ve fener deliğine yerleştirdi. (MM: Aynayı da arkada, kırılmış olanın yerine taktı).
Guybrush tekrar sahile indiğinde, kayıp sandalcının gelmiş olduğunu gördü. Onunla konuşarak kendisini Kurukafa Adası™'na götürmesini istedi, ancak

geri döndüler. Guybrush hızla Elaine'in yanına çıktı ve kaygan el losyonunu kullanarak yüzüğü Elaine'in elinden çıkardı. Elmasla yüzük halkasını birleştirdi ve Elaine'in parmağına taktı. Büyü bozulmuş, Elaine kurtulmuştu. Ancak herşey tam sona erdi derken ortaya çıkan LeChuck'ın korsan iskeletleri her ikisini de esir alıverdiler.

Bölüm 5: Örümcek Maymunun Öpücüğü

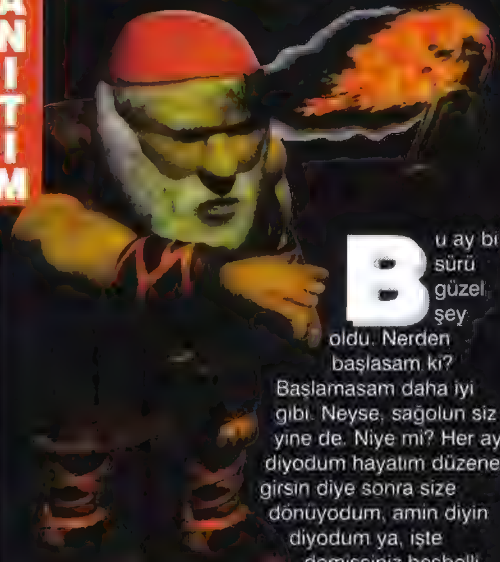
İşte en sonunda LeChuck, Guybrush ve Elaine'i yakaladı ve sıkı sıkıya bağladı. Guybrush kurtulmak için LeChuck'a uzun uzun dil döktü ve sonunda kendisini dinlemediğini



söylediğinde LeChuck öylesine kızdı ki, Guybrush'a bir büyü yapıp Elaine ile birlikte ortadan yokoldu. Guybrush kapıyı açıp bulunduğu yerden dışarı çıktığında, yedi yaşında bir çocuğa dönüşmüş olduğunu gördü. Eğlence Parkı'na girince Dinghy Dog'la konuşup yaşını tahmin etmesini söyledi. Tahmini doğru çıkmayınca Dinghy Dog, Guybrush'ın istediği bir hediyeyi seçmesine izin verdi. Her ne kadar Murray kendisini almasını istediyse de Guybrush çapada karar kıldı. Çapayı pastaların arasına yerleştirerek (MM: Guybrush cebindeki şişeyi incelediğinde bunun sabun köpüğü şişesi olduğunu farketti ve köpüğü elindeki tabağa sıkıp çapayı da içine yerleştirdi. Böylece sahte bir pasta elde etti ve bunu pastaların üstüne yerleştirdi) ve pasta fırlatıcısından bir gösteri isteyerek, sabırla suratına inecek pastaları bekleyen adamı işinden etti. Guybrush kapıyı açarak deliğe kafasını soktu ve suratına yediği pastadan arta kalanı cebine attı. Daha sonra Dinghy Dog'a gidip kendisini ısırana dek onu tekmeledi. Isırdığı anda da bir parça tüy



	LUCASARTS
	ADVENTURE
	Pentium 75
	16 MB RAM
	1 CD 50 MB HARDISK



Bu ay bi sürü güzel şey oldu. Nerden başlasam ki? Başlamasam daha iyi gibi. Neyse, sağolun siz yine de. Niye mi? Her ay diyodum hayatım düzene girsin diye sonra size dönüyodum, amin diyin diyodum ya, işte demişsiniz besbelli. Yoksa beni kimse kurtaramazdı. Tamam, abartmayalım, kurtarabilirdi de, kurtarmazdı. Ay yine baydım geçelim. . .

Bi sürü güzel şey oldu dedim ya, işte o güzel şeyler başıma geldi. Kimisi de başıma gelmedi Kamer'e geldi. Mesela ne geldi? . . . Evet, cevap verin. Kopya mı lazım? (yok o manada diil, CD kopyası diye bişey yok artık) Tamam. Şöyle sayfanın orta kısmına doğru bakın. Ne gördünüz? MYTH. The Fallen Lords. Hah işte o geldi. Peki o ne demenizi gayet doğal karşıladım. Ben de öyle demiştim. Real Time Strategy işi ayağa düştü artık, öyle ki az daha ben bile bir Real Time yapıcaktım, para bulamadım. Yoksa nedir ki? Bir Harvester koy (ama adına harvester deme, taklit olur. Mesela Mavrester (mavra toplar. Patlattım espiriyi)), bir iki ırk çiziktir, düşmanı ayı gibi kuvvetli yap, aptal olsa da olur. Sonra kimse sormasın, niye düşmanın kalesindeki askerlerin yarısı benim kalemi beş-on kere ezebilecek güçteyken adam (diil, bilgisayar) bana saldırmıyor diye. Herkes oyunu çok beğensin, zengin ol, paraya para deme, money de (buradaki kötü espri gibi görünen cümlenin altında deriiin bir mana vardı, kaçırdınız).

Benim de holly editör Topçu tarafından öldürülmem söz konusu. Hani mavra yaptım, komik olsa bişey diil, komik de olmadı. Aslında orda irdeleyici bir yazı var ama herkes GameShow'dan (bu arada dergideki bütün GameShow'lar böyle gereksiz bir şekilde yazılıyo, bu da Topçu'nun bir kampanyası olsa gerek, kampanya moda bişey, bi de aklıma geldi ya bu Topçu kılık diye GameShow'u normal bir şekilde yazarsa) komiklik bekliyor. Yapıyım o zaman. Tüh, yapamadım. Yaparım da, ben komiklik yapıyım dedikten sonra havada ağzımla kuş tutup yere düşmeden iki bardak kahve içsem siz kötü espri dersiniz. Yeter bu kadar güldürü(hö?). Ne diyoduk? MYTH. Güzel oyun yapmış eloğlu. Bu Sid Meier's Getysburg'le (oyunun ismini yanlış yazdım, editörüm, düzelt (ne işe yarıyosun başka)) başlayan bir oyun türü sanırım. Ya da ben yanlış biliyorum. Sorun diil aslında size hemen anlatayım. Oyun bir Real Time Strategy. Ama öyle klişeleşmiş Harvester, spice, credit, üs kur, oha düşmanın üssü hayvan gibi güçlü, ama şu arkadan geçen yol iyi korunmuyo, salak düşman, 150 bölümdür hep arka kapıyı korumayı unutuyo, saldırdık, yendik, gibi şeyler yok. Onun yerine iyi bir senaryo var. Fallen Lords denen adamlar mı ne, işte öyle bişeyler var. Bunlar Evil, yani kötüler, kötü. Normal yollarla ölmüyolar (yollara tuzak kurmak gerekiyor. Zaten düz yolda ölmek zor iştir. Ayrıca madem kötü espri yapıyorum, niye yapayım. Espri olayı abandone edilmiş bulunuyo), sonra siz oyunun başında kuşatma altındaki bir şehri koruyorsunuz. Daha da sonra bu Fallen'ları öldürmenin yolunu falan arıyosunuz. Aslında düşündüm de senaryo çok da iyi diilmiş. Ama yine de iyi-kötü bir senaryo var. Bu bile bişey. Oyunun başında size bir miktar asker veriyorlar. Daha önceden size okunan görevi (ayrıca: burada görevi okuyan adamın sesine ve konuşma tarzına tapmış durumdayım. Sizi oyunun havasına öyle bir sokuyo ki inanamazsınız) yapmaya çalışıyorsunuz. Ama bu öyle pek kolay değil. Zor yani. Ayrıca beş adet zorluk seviyesi var. Ben genelde Normal'da oynadım. Ve oyun yine de zor.

Notlar:

1-Oyunda iki-üç bölümde bir çizgi film grafikli, kısa demolar var. Bu demolar benim taktirimi topladılar açıkçası. Sebebi için bakınız madde 5.

2-Yapay zeka taktir toplayıcı diil. Ama oyuna hiç birşey kaybettirmiyor. Sebebi için bakınız madde 5.

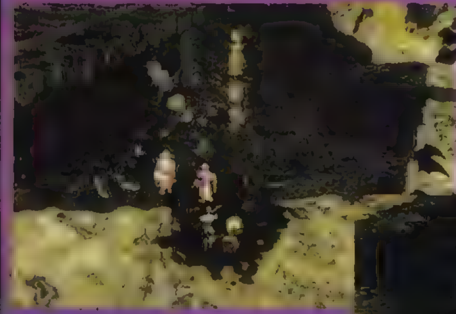
3-Grafikler çok iyi. Bende 3D kartı yok ama, yine de iyi. S3 VIRGE 4 MB'de hızlı çalışıyor. Bi alakası var mı bilmiyorum ama söyleyeyim dedim (öyle ya hız meselesi Pentium'la alakalı olabilir).

4-Görevler iyi dizayn edilmiş. Bazen önceden engelleyemeyeceğiniz yollarla yeniliyorsunuz ama, yine de iyi. Sebebi için bakınız madde **5**-Ben madde 5. Ne bakıyonuz lan? Hah ne diyordum, şey diyordum. Bu ay iki tane daha oyun oynadım. Dergide açıklanıyorlar mı bilmiyorum, ama ikisi de birbirinden kötüydü. Hele birini sırf grafiklerinin kötülüğü yüzünden oynamadım. Diyeceksiniz ki o kadar harbi (iki manada) bir strateji oyununu niye grafik gibi sudan ve önemsiz bir sebeple oynamadın? Çünkü grafikler öyle kötüydü ki, Railroad Tycoon gibiydi. Ama ben Railroad Tycoon'u köle olucak şekilde oynadım. Neden? (yavaş yavaş konuyu bağlıyorum, sessizce) Çünkü, aynı firmanın bir ay önce çıkarttığı oyundaki grafiklerin güzelliğini görünce insan şoka giriyo, "lan bu herifler üşenmişler de grafikleri ellememişler, baksana bir ana menü grafiği bile yok, ben elimle çizsem daha güzel çizerdim, yuh be!" diyor, kimsenin uğraşmamış olduğu bir oyunu oynamak hem ruhuna, hem de anti-sosyal benliğine dokunuyor (konuyu bağlamaya başladım). İşte Myth'de bunun tam tersi oluyor. İnsan görevi okuyan, atmosfere sokucu güzel bir ses, hoş müzikler ve en önemlisi gerçekçilik buluyor. Rakiplerimiz salak salak (ama kol kuvvetine iyi) tipler. Ve bunlar yapay zekanın eksikliğinden dolayı bir hata yapınca insan atmosferden çıkıp bilgisayar oynadığının farkına varmak yerine, rakibinin zaten Intelligence'ı düşük bir yaratık olduğu için böyle davrandığını düşünüyor. Peki neden? Çünkü oyun her yerinde kendisiyle uğraşılmış olduğunu hissettiriyor. Programcılar bunu kasıtlı yapmamışlar sanırım, ama bu özellik, oyuna çok şey katmış. Myth güzel bir oyun.

Install için çok bişey gerekmiyo sanırım. Neyse onu bırakın, menüye gelelim.

- **New Game:** New-yeni. Game-oyun(mesela ben şimdi bunu yazmasam, aranızdan biri oyunu başlatamıyabilir mi acaba?)
- **Multiplayer Game:** Internet Kuyruğu Kendisinden Uzun Kara Belası için yapılmış son derece gereksiz salaklıklar bütünlüğünün bu oyunda vücut bulduğu yer.
- **Continue Saved Game:** Şimdi diyelim bir oyunu save ettiniz. Sonra onu yeniden yükleyeyim dediniz. Sonra da buraya bastınız galiba.
- **Saved Films:** Tam olarak denemedim ama, galiba oynadığınız bölümleri bitirince film olarak save edip, sonra buradan görebiliyorsunuz. Ne hoş.
- **Tutorial:** Kötülüğün oyunda vücut bulduğu yer. Bunları niye koyarlar anlamam. Ben size anlatıyorum işte oyunu. Daha ne?
- **Preferences:** Ses ayarı, zorluk seçimi falan dışında bi de 3DFX midir nedir öyle bişey var ya, işte onun ayarları mı ne var (200$ verip de (halk arasında Engin Abla'nın verdiği kutsal mebla da denir (ne iş yapıyo da buluyo bu





[illegible]







parayı?)) bilgisayarına 3D kartı taktıramamış yazarın aciz kalışı. . . ışık söner, perde kapanır).

□**Replay Intro:** Baştaki demoyu (harbi demo olmuş) bi daha görüp de n'aapçanız ki?

□**Quit:** Oyunda bi bölümü geçemediğinizde, sıkıldığınızda, kahve bitipte yatmaya karar verdiğinizde, güneş gözünüze gelipte rahatsız ettiğinde, eğer sevdiğiniz biri varsa o aklınıza gelip yatağa uzanıp gözünüzü kapatmak istediğinizde, buraya basın. Sorununuzu çözmez ama, en azından hafifletir.

BU NE? OYUN BAŞLIYO GALİBA, SIKI TUTUNUN BÖLÜMÜ. . .

Durun ya, sakin olun. Ben buradayım. Şimdi adım adım oyunu anlatıcam. Genç yazarlar (Hüseyin mi ne, bi ufaklık geldi, oyun yazıcam dedi, hayır diyince dudağını büküp ağlamaya başladı, dayanamadık, verdik bi şeyler (ben vermedim, Topçu verdi(ne?)), yazdı) siz de iyi bakın öğrenin nasıl oyun yazılırmış (kıskancımdır da).

Şimdiii. . . Ortalıkta duran yeşilli yeşilli adamlar var ya, onlar sizin askerler olurlar (iyi başladım). Onların üstüne basın bakiim, n'ooldu? Evet o adamı seçtiniz. Şimdi başka bir yere basın, adam oraya doğru yürümeye başladı. Çıkarılabilecek sonuç bu işlemin adama bastığınız yere gitme emri verdiğini gösterir. Ayrıca birden fazla adamı seçmek için mouse'u basılı tutup oluşan dörtgenin içinde kalan adamları seçin, ya da **Shift**'e basılı tutarak tek tek seçin, ya da **Enter**'a basıp ekrandaki sizin bütün üniteleri seçin. Burası Dingo'nun ahırı diil herhalde. O halde bu adamları düzene sokmak lazım. O zaman emir vericeğiniz adamları seçip, sonra 1-9 arası bir sayıya basın. Böylece seçmiş olduğunuz düzende yürürler. Hepsini yazmıyorum, ama 1:4'erli sıra ile, 2:8'erli sıra ile demek olur. En çok bu ikisi kullanılıyo zaten. Savaşın ortasında tek tek Shift'le adam seçmek zor. N'aapsak? (yeni yazar, oku da öğren böyle okuyucuyu meraklandırıcan, sonra söyliycen. Öğreniceksin zamanla) Alt'a basılı tutun (kurduğum cümleyle ilgili yapılabilecek her türlü kelime oyununu pas geçiyorum), sonra 1 ile 9 arası bir sayıya basılı tutun. Böylece seçmiş olduğunuz birliğe bir isim verdiniz. Yanlız tekrar ediyorum, sonra Kamer'i (bir nevi mutluluk yuvası) arayıp nası oluyo demeyin, uzun süre basılı tutucaksınız. Ona göre. Sonra numaralandırdığınız üniteyi seçmek için, Alt'a basıp (basılı tutup diil, basıp) numara verdiğiniz üniteye verdiğinzi numaraya basacaksınız. Sonra diyelim ki savaş alanı geniş bir yer, seçtiğiniz ünite ortalıkta yok "H"ye basıcaksınız, ünite ortaya gelicek. Bir baktınız ki, siz düşmanı pusuya düşüreyim diye düşünürken, salak okçularınız (kim aldı Özgür'ü bu birliğe) ağaçların arkasındaki düşmanlara ok atıyolar. **Space**'e basın da dursunlar. Çok kızdınız okçulara onlara verdiğiniz numarayı geri alıcaksınız, Delete'e basın da olsun bu iş. Sonra ok atma fikrini veren okçu Özgür'e hakettiği ismi vermek için onu seçip "N"'ye basıp sonra "SS" ismini vericeksiniz (aramızda size ne?). Bu durumdan sonra, pusuyu bekliyen şövalyelerinizin çevresinin sarılacağını anlayınca onları olay mahalinden uzaklaştırmak için "R"'ye basıcaksınız. Part-Time Romantiğimiz Mert Topçu şiir okumaya başlıyacak. Ordu da bu hareket üstüne, yapılabilecek tek hareketi yapıp, tıpkı Milli Takımımızın rakip takımı 3-1 yendiği gündeki gibi ulvi bir kuvvetle aksi yöne doğru kaçıcaklar. Niye Topçu'yu kesmiyorlar diyeceksiniz, Topçu'yu direkt olarak öldürme planlarım o editörlüğü bırakıp normal bir Game-Show yazarı olana kadar ertelendiler. Neyse dağıtmayın konuyu, şövalyeleri kaçırdık, düşman da ortaya bir yere birikmiş. Bir Dwarf olsa da oraya bir patlayıcı atsa diyorsunuz. İşte sonra Dwarf'u seçip, düşmana saldırtıyorsunuz. Son anda farkediyorsunuz ki patlayıcı uzmanı dediğiniz adam meğer "SS"miş. Hemen çevredeki şövalyelere "B" emrini veriyorsunuz, dağılarak kaçmaya başlıyorlar. Sonra meğer "SS" bombayı yere döşemiş ("T" tuşu ile) sonra da oraya bomba atıp patlatmış (Ctrl'ye basıp yere döşenmiş bombanın üstüne tıklamak(Dwarf ile)). Şoka uğruyorsunuz tabi. Olay mahaline geri dönünce, bir de bakıyorsunuz ki "SS" şansı ile kurtulmuş, ama kötü yaralanmış zavallı. Yufka yüreklisiniz ya, dayanamadınız tabi. Aldınız onu götürdünüz Journeyman'ınız Zebani'nin yanına. O ilk önce biraz ölümün soğukluğu, aslında asıl ölümün beyinde olduğunu, ruhun derinliklerindeki ölüm fikrini falan anlatıyor, siz de saygıyla dinliyorsunuz. Sonra "T"ye basıp, Dwarf'umuzu iyileştiriyorsunuz. Şimdi az önceki geyiğin bir köşesine sığdıramadığım tuşları yazıyım.

W: Bakış açınız olan kamerayı öne ilerletmek için.
S: Kamerayı geriye çek.
Z: Sağa kay.
X: Sola kay.
A: Sağa dön.
D: Sola dön.
Q: Sola kıvır.
E: Sağa kıvır.
C: Yaklaş.
V: Uzaklaş.
Y: Kuyruğunun Uzunluğu Kendisini Bile Şaşırtan Kara Bela Internet için bir seçenek galiba(Chat Message).

Oldu heralde.



BU SAVAŞ ZOR MU OLACAK, KOLAY MI OLACAK, NE OLACAK?

Bu size bağlı aslında. Mesela ben ilk önce en zor seçeneği seçmişim yanlışlıkla. İlk beş bölümü oynadıktan sonra koşarak bir bufalo sürüsündeki bufaloları tek tek yakalayıp, boynuzlarından tutarak yere çöktürmüş gibi oldum (abartı da yaparım). Ama sonra normal zorluğa dönünce rahatladım. Şimdi zorluklar hakkında yorum yapayım da yapmadı demesinler:

Timid: Kolay. Çok kolay. Çoooook kolay.
Simple: Çok kolay bu da. Ama diyelim ki hafif yeteneksizlik var, o zaman ikinci oynayışta geçersiniz.
Normal: Normal yani.
Heroic: Zor, çok zor, hatta imkansız. Öyle ki N'oolduğunu anlamadan yeniliyorsunuz.
Legendary: Adından anladınız mı bilmiyorum ama efsanevi bir işkence çekeceksiniz. Yani zevk almaktan çok bir çeşit stratejik eziyete maruz kalıcaksınız. Bunu oynayacağınıza gidin, Serkan size ben Zebani'yim geyiği yapsın. Yok ya, düşündüm de abartmışım. Serkan'a kimse dayanamaz.

İMDAT, BU NE? -TAMAM GELDİM, KORKMAYIN

Sizi oyunun karşısına böyle toy bir halde(tıpkı yeni yazar gibi) çıkartamam, o halde beş bölümlük bir seans yapalım size.

Crow's Bridge:
Amacınız şehrin yukarısındaki köprüyü korumak. Başta hemen köprüdeki iki adamı geri çekin. Sonra köydeki adamları yanlarına getirin. Okçularla sol taraftan sızan iki salağı, dwarf'la köprünün yanındakileri öldürün.

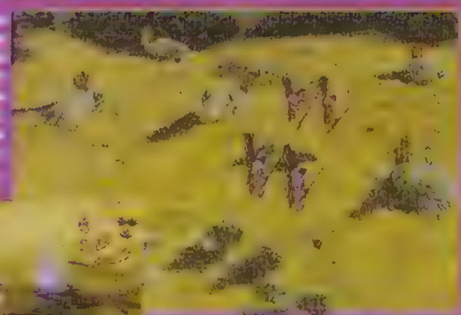
A Traitor's Grave:
Ordunuzun durduğu köyün yöneticisi bir hainmiş. Onu öldürün. Başta bir köylü göreceksiniz, o adamı takip edin, koruyun, onun için ölün hatta. Okçuları kullanın yine. Kısa bir bölüm zaten. Gördüğünüz herkese okçularla saldırın. Eğer çok beklerseniz çevrenizi sarıyorlar. Beklemeyin. En sonunda heykelin yanında haini göreceksiniz. Okçularla(ne var?) öldürün.

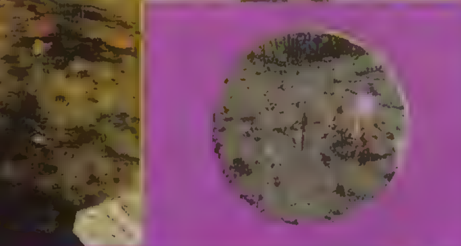














The Siege of Madrigal:
İşte güzel bölüm. Ordunuz Madrigal'ı kuşatmadan kurtarmaya çalışırken siz de bir kısım düşman birliğini köprünün öbür yanına çekeceksiniz. İlk önce sizin bulunduğunuz kıyıda olan düşman askerlerini tek tek temizleyin. Yoksa en kritik anda arkadan saldırıyorlar, ona göre. En önden dokuz tane şövalyeyi, arkadan okçuları, onların arkasından öbür dokuz şövalyeyi getirin. Bunu niye yapıyoruz demeyin, sormayın, yapın. En önden gelen şövalyelerle sol taraftaki mızrak atan ucubelere saldırın. Okçuları köprünün girişinde tutun. Arkadan gelen şövalyelerle okçuları açıktan gelebilecek bir saldırıdan koruyun. Düşmanı burada hallettikten sonra, şehre giden yolu takip edin. Sonra şehirden çıkan yolu takip edin. Burada size doğru gelen bir garip ucube türü göreceksiniz. Size yaklaşıyo di mi? Şimdi iki seçeneğiniz var. Birincisi gözünüzü kapatıp çığlık atmak, ikincisi ise okçularla (gülmeyin) uzaktan halletmeyi denemek. Yaklaşınca ne oluyo söylemeyeyim, sürpriz olsun, ama şunu söyleyeyim, kızarmış asker pek bir işe yaramaz (manalı ipucu). Neyse, sonra hafif yukarda duran orduya bir iki ok atın, sonra arkanıza bakmadan (opsiyonel olarak çığlık atarak) kaçın köprünün öbür tarafına doğru. Adamlar da gelince bölüm bitecek. Yanlız bi de şöyle bi durum var ki, sizin amacınız düşmanı oyalamak di mi? Evet. Ama siz görevi bitirince adamlarınız sevinç çığlıkları atmaya başlıyorlar. Düşünsenize, siz rakibinizi sıkıştırdınız, elinizde silahlarınız, kan kokusu sarmış her taraf, düşman askerleri "hurra" diyerek seviniyorlar. İnsan (dil, ucube) kıllanır ya. Neyse boşverin, oyun güzel olmuş katlanıcaz.



Homecoming:
Ya işte bir kafatası mı, bir kitap mı, bir kadeh mi (hafızam müthiştir) ne bulmussunuz. İşte bişeyler olmuş, sonuç olarak bölüm zor olmuş. Amacınız bir şehirde bulunan kitabı almak. İlk gönderilen gruptan haber yok, iyi şansiar! İşte böyle. N'aapın? Aynı taktikle (okçular arkadan, şövalyeler önden, dwarflar uzaktan) devam edin. Çok zor bi bölüm değil (yalan söylüyorum size). Sağ taraflarda yerde bir kitap var. Bilge kitabı alsın diye kitabın üstüne tıklayın. Bilge ölürse oyun bitiyor. Sonra bilgeyi takip edin. Orada da biraz pislik olucak, ama siz kıvırırsınız (daha ne yapıyım, size gelip ben mi oynıyım?).

Flight From Covenant:
Zor bölüm. Şehirden kaçma çalışmaları devam ediyor. Bilge yine ölmesin. Aynı taktikle (o. a., ş. ö., d. u.) düşman askerlerini halledin. Sonraaaa, elinde garip mızraklar olan adamları görene kadar ilerleyin. Onlardan ikisi yolun üzerinde olucak. Sonra kaçacaklar. Şimdi, iki şansınız var. Birincisi, açık bir saldırıyla düşmanı saklanmış olduğu yol kenarındaki ağaçların arkasından çıkarın. Ordunuz savaşırken bilgeyi kaçırın. Ya da onlara bulaşmamayı deneyin (nasıl olucaksa, ama korkmayın, oluyo). Çıkışa (bir evdi galiba) ulaşın.
Bitti bu iş de.

BİZİ BIRAKMA! -MERAK ETMEYİN, HEP ARKANIZDAYIM.

Oyun 25 bölüm mü ne. Bu durumda Game-Show bi kaç yüz sayfa olmadan herşeyi anlatamam. O halde iyi bir yazar olarak yapmam gereken size n'aapın n'eedin onu söylemek.

- İlerlere doğru bazı adamlarınız hafif gelişiyorlar. Yani şöyle, varolan ünitelerinizden bazıları biraz daha iyi savaşmaya başlıyo. Ama bu adamlara çok güvenmeyin. Unutmayın ki bu bir savaş, ve savaşı sayılar yapar, insanlar dil. O yüzden askerlerinize verdiğiniz emirleri sayılara göre verin.
- Ordunuzu bölmeyin. Şöyleki; iki yerden gelen iki ucubeyi, üç tane şövalye ikişer ikişer öldürebilir. Ama iki şövalyeyi bir tarafa, diğerini bir tarafa götürürseniz üçü de ölürler, düşman da ayakta kalır.
- Ayrıca okçularınızı cooook iyi kullanın. Hatırlarım bir bölümde tek okçuyla iki ucubeyi öldürdüm, kazandım. Okçuyla koşa koşa kaçıp, arayı açıp sonra ok ata ata, sonra kaça kaça başardım. Ayrıca okçularınıza düşmanın ulaşmamasını sağlayın. Bu iş için iyi taktik iki şövalyeyi okçuların yanına koymak ve de düşmanın ucubelerinin hareketini blok etmektir.
- Şövalyeleriniz düşmanla yakın dövüşe girdiği anda ok atmayı kesin, sizin adamları vuruyorlar.
- Dwarflar kritik önem taşıyo, iyi oynatabilirseniz. Oynatamazsanız kendi adamlarınıza ölüm kusarlar. Püf noktası veremiycem, üzgünüm. Ama beceremiyorsanız, düşman size yaklaşırken dwarfları önden gönderin, yanınıza gelince geriye kaçırın.
- Şövalyeler çok kuvvetli dil. Okçuları korumak için kullanın onları. Eğer beceremezseniz, bi daha deneyin. Ben ruhumla yanınızda olucam.

SON DAKİKA DEĞERLENDİRMELERİ VE DE SON DAKİKA MAVRALARI

✧Güzel bir oyun, alınır.
✧Akıllı olun.
✧Hani başta herşeyler iyi gidiyo dedim ya, artık iyi gitmiyo. Hatta gitmiyo bile. Hep böyle mi olucak? Kaç senedir niye böyle oluyo. Ha, niye? Sorsam söyleyebilir misin? Söyleyebilir misiniz?
✧Kahve için. N'oolcak birazcık zararlıysa. Sabaha karşı iyi uyku açar.
✧Hepiniz Game-Show okuyun. Yaşamı paylaşmak için. Her nerde yaşıyor ya da yaşatılıyorsanız.
✧Mutlu olun. Elinizde fırsat varken, rüyalar bilincin yerindeyken, n'aaptığınızı bilmezken mutlu olun. (Mert miyim neyim? Ama mazur görün, zor durumdayım).
✧Dileklerinizden birini seçin. Üç kere "Burçak mutlu olsun" diyin. Sonra kendi dileğinizi söyleyin. Dileğiniz gerçekleşsin(rüşvet).

"Sabaha karşı, Beşiktaş'ta"
⊠Burçak"pourquoi je ne vois plus tes yeux"Caner





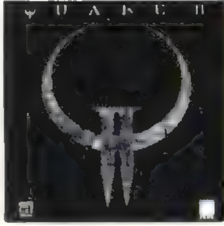
Bilnet Bilişim İletişim Elektronik LTD. ŞTİ.

Adres:Halitağa Cad. Yüksel Han.
No:12 Kat-1 D-4 Kadıköy/İSTANBUL

Tel & Fax :(0216) 418 21 69
418 21 39 - 418 21 51

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HERYERİNE, KIBRIS'A KARGO VE POSTA İLE BİR GÜNDE ULAŞTIRILIR

TOPTAN VE PERAKENDEDE TEK İSİM, FİYATLARA İNANAMAYACAKSINIZ!!!
ÜÇ OYUN FİYATINA BEŞ OYUN ALACAKSINIZ. STOKLARIMIZ SINIRLIDIR HEMEN ARAYIN!!!


QUAKE II



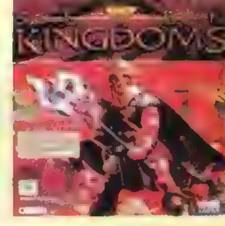
MONKEY ISLANDS



CIV II FANTASTIC WORLD



LORDS OF MAGIC



SEVEN KINGDOMS



MYTH



TOMB RAIDER II



DAYTONA USA DELUXE


SCREAMER RALLY



KICK OFF 98



FINAL LIBERATION


VIRTUA SQUAD 2



LONGBOW 2


ALIEN IV



DISNEY'S FLUBBER

DİĞER OYUNLAR

7 TH LEGION
ATOMIC BOMBERMAN
BEAST BUMPKINS
BIRTRIGHT
BROKEN SWORD 2
CHESSMASTER 5500
CHAMPIONSHIP MAN.98
DARK COLONY
DARK REIGN
DARK EARTH
EAST FRONT
GT RACING 97
IMPERIALISM
JEDI KNIGHT
KKND EXTREME
LEGACY OF KAIN
MAN OF WAR
MARLE DROP
LONG BOW 2
X-COM 3
MONKEY ISLAND 3
NHL POWER PLAY 98
OUT OF POST 2
PANZER GENERAL 2
RESIDENT EVIL
REBEL MOON RISING
SEGA WORLD WIDE SOC.
SHADOW OF THE EMPIRE
SHADOW WARRIOR
SIM COLLECTION 30 IN 1
SHADOW OVER RIVA III
SUPER BIKE MANXTT
THEME HOSPITAL
TWINSENS ODYSSEY
TERACIDE
TAKE NO PRISONER
UPRISING
VIRTUA FIGHTER 2
WAR INC.
WARLORDS III

EN SON OYUNLAR

ANDRETTI RACING
ACTUA SOCCER 2
CIV. II (FAN.WORLDS)
DIABLO HELLFIRE
DAYTONA USA DELUXE
FINAL LIBERATION
HEAVY GEAR
KICK OF 98
LORDS OF MAGIC
MORTAL COM. TRILOGY
MYTH
QUAKE II
SCREAMER RALLY
SEVEN KINGDOMS
STAR CRAFT
SP G POLICE
TOMB RAIDER II
VIRTUA SQUAD 2
WING COM.PROPHECY
WAR WIND II (H.O.)
WORMS 2
X-WING VS TIE FIGHTER
EXPN (TACTICAL MIS.)

BİLNET INTERNET CAFE
KENDİ MONİTÖRÜNÜZÜ SADECE KENDİNİZİN GÖREBİLDİĞİ İLK VE TEK İNTERNET CAFE
(BİR SAAT SADECE 500 BİN TL.)

VIDEO CD'LER

ALIEN IV RESURECTION
CONSPRACY THEORY
DEVIL'S ADVOCATE
GATTACA
JACKAL
KISS THE
MORTAL COMBAT
PEACE MAKER
RAIN MAKER
SNOWBOARD ACADEMY
SPAWN
THE BAD BACK
A THOUSAND ACRES
CRITICAL CARE
DISNEY'S FLUBBER
FIRE DOWN BELOW
KULL (CONQUEROR)
NMAD CITY
OPERATION COBRA
ROCKETMAN
REAL THING
STAR HUNTER
SPEED 2
THE EDGE

STANDART ÖZELLİKLER

512 KB TX MOTHER BOARD INTEL CPU
14 " 0.28 DIGITAL MONITOR
2 MB S3 VIRGE EKRAN KARTI
MINI TOWER KASA 16 MB RAM
WIN 95 Q KLAVYE
24 x CD ROM, 3 TUŞ MOUSE
3.5" 1.44 DİSK SÜRÜCÜ
16 BİT SES KARTI
MİKROFON 70 W HOPARLÖR
2.1 GB HDD

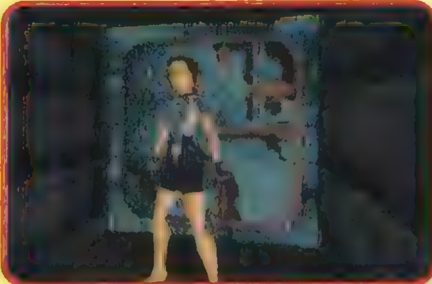
166 MMX	790$
200 MMX	890$
233 MMX	1150$

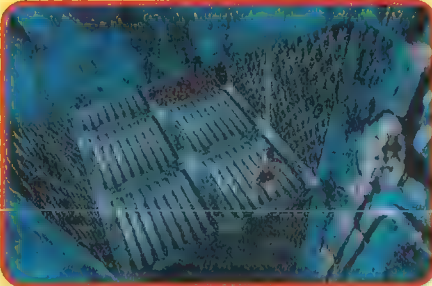
FİYATLARA %15 KDV DAHİL DEĞİLDİR
TOPTAN PARÇA FİYATLARIMIZI İSTEYİNİZ

YAPI KREDİ KADIKÖY ŞUBESİ
3021807-3 (USD)
1167136-1 (TL)

TOMB RAIDER2



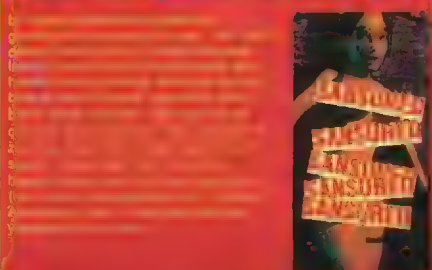




Gusül abdestinin Intel Chipsetlere etkileri ya da

HA ÖYLE SILIKON HA BÖYLE





Selamlar ey GameShow dostları. İşte tekrar beraberiz ve bu ay oldukça kaliteli ve türünün bence şu anda rakipsiz ve en iyisi ile karşınızdayım: TOMB RAIDER 2. Açıkçası oyunun KUSURSUZ ve MÜKEMMEL bir oyun olduğunu peşin peşin söylüyorum ve bu yazıyı okurken henüz almadıysanız en yakın bilgisayarcıdan hiç tereddüt etmeden satın alıp, yazıya öyle devam etmenizi tavsiye ediyorum.

TOMB RAIDER 2: Bir HİT oyun!

Şimdi bu kadar abartılı bir giriş yaptım ama inanın bu oyun hak ediyor. Bir kere grafikler eski oyundakilerin gelişmişi. Bir kere, gelişmiş ışıklandırma (advanced lighting) var. Bunu oyunun başında sudan yansıyan ışıklarda ya da bir fişek yakıp etraf yavaşça aydınlandığında görebilirsiniz. Grafikler çok daha yüksek çözünürlüklere kadar çıkabiliyor (1024*768 mesela). Hızı ise tatmin edici ve bir MMX' te oldukça rahat (sanki az bişeymiş gibi) oynanabiliyor. Yüklemeler hızlı, uyutmuyor (bkz. NBA Live serisi). Oynarken bazı kameralar eklenmiş, yani genelde hep arkadan görmenize rağmen, oyunun bazı adımlarında (mesela Çin Seddi bölümünde kaya yuvarlanırken) ekran değişiyor. Bu oyunu iyice bir macera filmi haline getiriyor. Ve oyunun bir güzel tarafı da 3D kart destekli olması. Buna piyasada bolca bulabileceğiniz ucuz S3 işlemcili kartların 4MB versiyonlarındaki hızlandırma seçeneği de dahil. Bu da oyunun bir artısı. Ve elbette yüce 3Dfx Voodoo Rush ve Voodoo Graphics (bunlar hakkında bilgi için geçen ayki EnginAbla köşesine bakabilirsiniz) desteği de var. Bu kartlardan almak, inanın hayatınızı değiştirecek. Grafiklerin ne kadar gelişmiş olacağını buradan anlatmak zor ama değeceğine emin olabilirsiniz. Daha çok muhabbet etmeyi isterdim ama size ilk iki bölümün çözümünü de vermek istediğim göz önüne alınırsa, direk çözüme geçmem hem sizin hem de benim için daha iyi olacak. Hareketleri falan öğrenmek için klavye örtüsüne bakabilirsiniz (di mi Holy?).

GREAT WALL: Oyunun başındaki demolardan da anlayacağınız gibi oyun meşhur "Dagger of Xian"ı bulmak için yola koyulan Lara Croft'un macerası. Bunun için ilk iş olarak Çin Seddine gidiyor. Oyuna Çin Seddi'nin kenarındaki bir mağarada başlıyoruz. İlk işiniz koşup suya girmek. Sudan çıkınca duvara tırmanın ve aşağıdaki kaplanı öldürün. Yolun sonunda karşıya atlayın ve ilerleyin. Tekrar karşıya atlayın ve bir üst kata tırmanın. Oradan koşarak atlayın ve yolun sonuna gidin. Üst kata devam etmeyip ilerde sağdaki yola atlayın. Bu arada aşağıdaki ikinci kaplanı halletmeyi de ihmal etmeyin. Atladığınız yolun sonunda gri ejder var. Bu ejderler secret olarak geçiyor ve her bölümde 3 secret var. Bunları tamamlayınca cephane falan alıyorsunuz. Yani oyunu bitirmek için bir şart değil ve opsiyonel Sonra geldiğiniz gibi geri dönün ve üste devam edin. Yukarıda gerilerek atlayın (yani koşarak) gerekirse tutunup kendinizi yukarı çekin. Şu anda bekçi kulübesindesiniz. Köşedeki mazgaldan aşağı düşün. Sudan çıkın. Yukarda bir kol var. Oraya gitmek için koşarak karşıya atlayın ve kolu çekin. Açılan kapıdan çıkın. 3 tane karga geliyor. Onlar öldürün. Karşıdaki kapının anahtarını almak için suya atlayın. Suda karanlık bir oyuk var. Oyuğun içinden anahtarı alınca bir kaplan saldırıya geçiyor. Sudan çıkıp kaplanı öldürün. Tekrar yukarı çıkmanız gerek. Yeşil bir bölge var. Tepe gibi bir yer. Görünce anlarsınız. Oradan çıkmanız mümkün. Kapıyı anahtarla açın ve üstünüze gelen örümcekleri öldürün. Taş basamaklardan çıkıp yukarıdaki örümceği öldürün. Tekrar aşağı inin ve duvardaki merdivenden çıkıp anahtarı alın. Aşağı inin ve anahtarla kapıyı açın. İskelete kadar ilerleyin. Yerdeki eşyaları alın. Şimdi iki örümcek size doğru geliyor. Önce büyüğü öldürün ki sorun çıkarmasın. Ardından küçüğü öldürün ve taş bloğu iterek yolunuzu açın. İlerleyip aşağı kayın. Suyun içinde duvara doğru ilerleyip duvara çıkın. Duvarda asılarak duvarın sonuna kadar ilerleyin. Yolun sonunda suya atlayın. Böylece bıçaklardan hasar almazsınız. Suya dalın ve dipten karşı duvara kadar gidin. Sudan çıkın ve save edin. İşte ilk heyecanlı action sahne. Kameraya ve müziğe dikkat. Durmadan koşun ve koridorun sonunda sağa doğru devam edin. Rampanın sonunda demir kazıklar var. Onların üzerinden atlayıp aşağı inin. Yuvarlanan kayaları böylece atlattık ama daha kapanan kazıklı duvarlar var. Burada çıkabileceğiniz bir duvar göreceksiniz. Vakit kaybetmeden oradan çıkın. Save edin. Durmadan koşmaya başlayın. Durursanız ölürsünüz. Yolunuza çıkan bıçakların üstünden atlayın. Yolun sonunda gene kapanan duvarlar var ve yerde yeşil ejder var. Onu alabilirseniz alın ve devam edin. Oyunu kaydedin. Yolunuza devam edin. Yolun sonundaki delikten düşün ve köşedeki farklı renkteki yerin üzerinde durarak aşağı düşün. Böylece rahat bir nefes alabilirsiniz. Oyunu save edin. Karşınızda iki tane dönen bıçak var. Onları doğru bir zamanlamayla geçin. Tabii yerdeki medi kiti unutmadan. Yolunuza devam edin. Büyükçe bir yere geleceksiniz. Sağ taraftan bir sürü örümcek geliyor. Onları haklayın. Şimdi iki opsiyonunuz var. Secret 3'ü de bulup aşağıdaki dinozoru öldürüp tekrar yukarı çıkabilirsiniz. Bunu bölümün sonundaki "SECRET 3" paragrafından okuyabilirsiniz. Bunu yapmadan da oyun bitiyor. İpe tutunup kayarak aşağı inin. Karşınıza iki kaplan çıkacak onları öldürün ve kapıya giderek bölümü geçin. Yalnız kapıya gitmek için karanlık bir koridordan geçeceksiniz. Mümkünse flare yakın ki rahatça yolunuzu görebilesiniz. Ve şimdi:

SECRET 3: İpe yüzünüzü dönün ve sağ tarafından aşağı bakın. Yeşil bir bölge göreceksiniz. Oraya düşün(tabii ki tutunarak). Daha sonra aralığa tutunarak ilerleyin. Sağdan yukarı çıkın ve bir flare yakın. Yol üstünden flareleri alın ve merdivenden inin. Karşınıza çıkan T-Rex'i öldürün ve kanyonun sonundaki son secreti alın. Yeniden ortaya çıkan T-Rex'i öldürün ve yukarı aynı yoldan çıkın ve oyuna kaldığınız yerden devam edin. Bu bölüm tamamen opsiyonel yani size bağlı. Eğlence için ve oyunun süresini uzatmak için konmuş.

VENICE: Lara kapıya gelince arkasından atlayan adamdan aldığı bilgilere göre Venedik'e gitmeye karar veriyor. Evet artık Venedik sokaklarındayız.

Çıkmaz sokaktan çıkınca (nasıl oluyor demeyin her çıkmaz sokağın bir girişi de vardır) karşınıza çıkan köpeği öldürün. Tabii sağ tarafta yukarıdaki balkondan ateş eden lavuğu da haklamayı ihmal etmeyin. Soldaki koridordan ilerlerken karşınıza bir köpek daha çıkıyor. Onu haklayınca sinirlenen sahibi oturduğu yerden kalkıp elinde beyzbol sopasıyla size doğru geliyor. Sinirli ama aptal

adamı da haklayıp suya atlayın. Karşıda bir kapı var ve altı açık. Suyun dibinden içeri girin ve düğmeye basın. Buradaki tekneye bi bakın. Zira az sonra onu kullanacaksınız. Neyse geldiğimiz gibi geri dönüp az önce hakladığımız adamın çıktığı kulübeye girin. Masanın üzerinden flareleri alın ve düğmeye basıp kapağı açın. Merdivenden üst kata çıkın ve merdivenin yanındaki duvardan alt kapağı kapayıp üst kapağı açan düğmeye basın. Üst kata devam edin. Camları kırın ve öbür tarafa geçin. Camdan tenteye atlayın. Oradan da balkona. Başta öldürdüğümüz lavuğun düşürdüğü anahtarı alıp aynı yoldan cama geri dönün. Sağdan teknenin olduğu yerden açtığımız kapıya devam edin ve gelen köpeği haklayın. Köprüden geçin ve kolu indirin. Sol tarafta bir kapı açıldı. Geri dönün ve bu sefer tek başına duran camdan karşı tenteye atlayın. Oradan diğerine ve aynı şekilde tenteleri geçerek az önce açtığımız kapıdan girip aşağıdaki kapıyı açan düğmeye basın. Böylece kanalın çıkışı açıldı. Suya atlayın ve küçük sürat teknesinin olduğu yere girin. Anahtarla garajın (?) kapısını açın ve önce gidip dışarıdaki adamı haklayın. Sonra geri dönüp tekneye çıkın. Tekneyle en son açtığınız kapıdan girin ve bir flare yakın. Sağda bir geçit göreceksiniz. Devam edin ve gri ejderi alın. Yolunuza devam edip aşağı atlayın. Aşağıdaki fareleri öldürün. Merdivene yüzünüzü dönüp sağdan gidin. Yolunuzun sonundaki uzi mermilerini alıp tekrar tekneye dönün. Tekneyle şelaleden atlayın ve suyun dibinden altın ejderi alın. Bir sürü sütunun olduğu yere kadar tekneyle gidin. Bir kapı ve cam göreceksiniz. Oraya yüzünüzü dönünce sağda bir çift kapı olacak. Oraya botunuzu bırakıp camın oraya yüzün. Fareyi öldürün ve içeri girip içerdeki adamı da öldürün. Daha sonra kolu çekin ve dışarı çıkın. Su altında bir kol var. Onu da çekin ve tekrar camın oradan merdivenle yukarı çıkıp botunuza binin ve dışarı çıkın. Ateş eden adamlara dikkat ederek soldan ilerleyin. Karşınıza gondollar çıkacak. Orada botunuzu kenara bırakıp botunuzdan inin. Büyük bir kutu var. Ona tırmanın ve oradan da tenteye tutunun. Kendinizi yukarı çekin ve sağ taraftan yukarı çıkın. Bir köpek ve bir de adam geliyor. İkisini de haklayın. Medikiti alın ve yolunuza devam edin. Karşınıza çıkan adamı da haklayın ve anahtarını alın. Anahtarla kapıyı açıp delikten atlayın ve kolu indirin. Yukarı dönün ve karşıdaki lavuğu öldürdükten sonra tekrar nehre inebilirsiniz. Gondolları tekneyle yıkıp devam edin ve adamı haklayın. Şimdi iki tane botumuz ve botlar aracılığıyla havaya uçan su mayınları var. Teknelerden birine binin ve mayınların olduğu yere doğru tekneyi sürün. Burada zamanlama önemli. Bota belli bir hız verip bottan atlayın(zıplama + sağ ok) ve patlamayı izleyin. Şimdi diğer botla yeraltından çıktığımız yere dönelim. Düz devam edin, adamı görünce bottan inip adamı aklayın ve yolunuza devam edin. Gondolları bulun ve onları devirip geçin. Burada bottan inip kıyıya çıkın. Bir lavuk gelecek. Onu haklayıp içerdeki fareleri de hakladıktan sonra kolu indirip dışarı çıkın. Yukarıdaki camı görüyor musunuz? Oraya çıkın ve camları kırıp içerden üçüncü ejderi de alıp botunuza dönün. Gondollara giderken kullandığınız dar geçitten çıkın ve sola doğru devam edin. Bir kapı göreceksiniz. İçeri girince kapı kapanıyor. Suyun dibinden anahtarı alın, merdivenden çıkın ve köpek ve sahibini haklayın. Kolu indirin ve dışarı çıkıp suya atlayın. Bota binip ikinci botu aldığınız yere dönün ve kapıyı açın. İçerdeki pencerenin yanındaki kolu indirin ve yolunuzu kesen son engeli de açmış oldunuz. Şimdi girmediğiniz bir yer var. Orası da tahta bir rampanın olduğu bir oda. Bu oda ise oyunun en zor bölümünün başlangıcı. İki seçiminiz var. Ancak her ikisi de birbirinden zor. Yapmanız gereken şey ise aynı: Saatin çanı susmadan saatin altındaki kapıya yetişmek. İnanın yüz defa bile denemeniz gerekebilir. İşte iki yol:

1. Yol: Botunuzu yeşil ejderi aldığınız yerin altında bırakın ve yeşil ejderin olduğu yere çıkın. Tahta rampanın üzerinden yürüyerek inin ve demin bahsettiğim karanlık odaya girin. Odada switche basın ve rampaya çıkın. Save edin çünkü bir kaç kez denemeniz gerekecek. Save ettikten sonra suya atlayın. Saat tam dışarı çıktığınız anda çalmaya başlayacak. Yüzerek rampaya, oradan da odanın içinden geçip botunuza atlayın(botu kolay binilebilir bir yere park edin). Tam gaz demir kapılı geçide doğru gidin ve sağa dönün. İşte bölüm sonu...

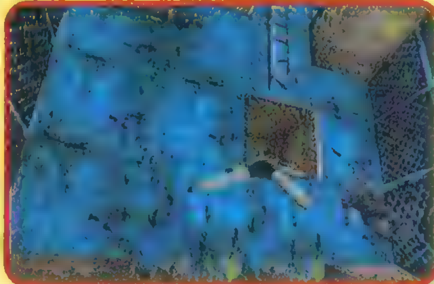
2. Yol: Botunuzu karanlık odanın çıkışındaki rampanın üzerinde bırakın veya içeri botunuzla girin. Switche basın. Rampadan botun üzerine atlayın. Düz gidin, köprüyü geçin. Sağdaki geçitten geçin. En son olarak da demir kapılı geçidi geçin ve sağdan kapıya gidin. İşte bölüm sonu...

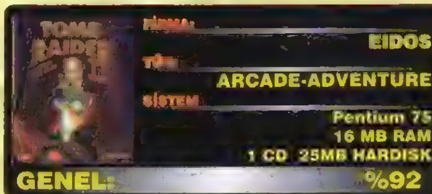
Evet... İki bölümü bile bu kadar sürdüğü için sadece iki bölüm verebiliyorum. Aslında ben MEG'e "Tomb Raider 2 El Kitabı diye 30 sayfalık bir ek verelim, böylece hem derginin tirajı artar, hem de okurlarımız eşantiyon ihtiyacını geçici olarak bu tür bir hediye ile giderir" dedim ama o "biz sadece dergi veririz, eşantiyon vermek bize yakışmaz" diyerek teklifimi geri çevirdi. Ayrıca gsmnet.com'da bir ofişıl gayd olduğunu da göz önünde bulundurursak ingilizce bilen arkadaşlar için oyunun çözümüne sahip olmak hiç de zor olmayacak gibi gözüküyor. Bana ve Tomb Raider 2'ye ayrılan yer bu kadar. Önümüzdeki ay bir başka hit oyunda beraber olmak üzere "Hoşçakalın sevgili okurlar, her nerede veya nasıl oyun oynuyorsanız"...

⊠Burak "EvilOne" Bayburtlu
burakb@gsmnet.com









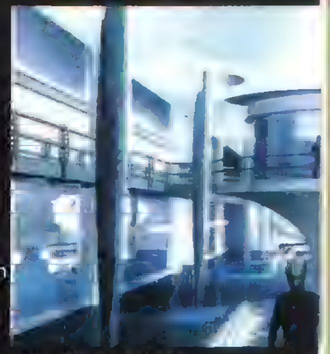


MEN IN

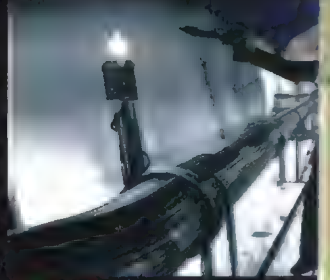
Man in Black filmini seyrettiniz mi bilmiyorum ama ben seyrettiğimde gayet beğenmiş ve komik bulmuştum. Şimdi de oyununu yapmışlar bu meredin. Filmin başında Agent K {yani Tommy Lee JONES} kendisine yeni bir ortak aramaktadır. En uygun aday New York Polis teşkilatından James EDWADS {yani Will SMITH}'dir. Zaten oyunun başında da ilk olarak James'i yönetiyorsunuz. Daha sonraki görevlerde de eğer isterseniz diğer karakterleri Agent K ve Agent L'yi hani şu filmindeki doktor kadın {Linda FLARENTINO}'u da yönetebilirsiniz. Oyun bana biraz acemice hazırlanmış gibi geldi yani oyun içindeki grafikler güzel fakat aralarda çıkan demolar gerçekten kötü. Üstelik arabirim ise kötü yapılmış. Konu idare eder ama daha iyi yapılabilirdi. Aslında oyun tam bir adventure sayılmaz daha çok durmadan sağa sola ateş edilen türden bir arcade'e benziyor. Sadece bazı yerlerde bilmeceler var. Bence siz bu açıklamaya sadece oyunda takıldığınız yerlerde bakın. Zaten oyun o kadar da uzun değil. Herneyse sözü daha fazla uzatmadan tam açıklamaya geçelim şimdi. Oyunun başında James'i yönetiyorsunuz. Bu bölüm bir apartmanda geçiyor. Sol taraftaki kapıdan içeri girin. Sağ taraftaki odaya geçin ve buradaki adamı öldürün {öldürdüğünüz bütün herkesin üstlerini **space** tuşu kullanarak mutlaka araştırın}. Buradan çıkın ve diğer odaya geçip oradaki adamı da halledin. Yanıp sönen kırmızı ışığa gelip space'e basın. Bu bir bomba. Onu etkisiz hale getirmek için üst tarafındaki kabloyu sökün. Geri dönün ve burada çıkan adamı haklayın. İlk girdiğiniz odaya tekrar girince pencerede birinin olduğunu göreceksiniz. Onu kovalamaya başlayın. 2-3 ekran gidince sandıkların üstünde çatıya çıkıyorsunuz. Buradaki adamları da haklayıp çatıların üzerinden zıplayak 3 ekran kadar gidince karşınıza çok güçlü bir herif çıkıyor. Onun işini bitirince artık M.I.B.'ye katılıyorsunuz. Aralarda çıkan demo grafiklerinin ne iğrenç olduğunu sizde gördüğünüz sanırım. C64'de bilem daha iyilerini görmüştüm. Herneyse M.I.B.'ye katılınca bütün kayıtlarınız ve isminiz siliniyor. Artık isminiz James EDWARDS değil Agent J oluyor. Bu M.I.B. bir nevi mafya gibin birşey aslında giren pek öyle kolay kolay çıkamıyor. İğrenç demodan sonra merkezdeki atış poligonun önünde başlıyorsunuz. Önce oyunu save edin. Sağ taraftaki yerden 5 değişik silahtan birini seçip içeride alıştırma yapabilirsiniz. Ama dikkat edin başarısız olursanız oyun biter. Sonra buradan çıkıp ortadaki odaya giderek içeri girin. Buradan ilk görevinizi alacaksınız. Görevleri istediğiniz karakterle oynayabilirsiniz. Kafanıza göre birini seçin. Karakterlerdeki tek fark benim gördüğüm kadarıyla dövüş stilleri. Görevi aldıktan sonra atış poligonunun oraya gidip bir silah alın. Daha sonra Transport kısmına giderek ilk görevinize başlayın.

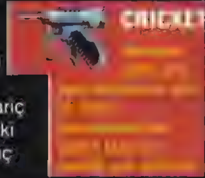
MISSION 1: THE ARTIC LISTENING STATION

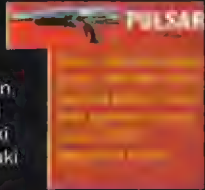
Baştaki iğrenç demoyu seyredikten sonra kendinizi dinleme istasyonunda buluyorsunuz. Yukarı devam edin ve kapıdan girin. Masanın üzerindeki notlara bakın. Köşedeki monitöre bakın. Güvenlik sistemi kapalı olduğu için şu an görüntü yok. Soda makinesinin yanındaki kapıdan içeri girin. Masanın altındaki dolabı açıp buradan flare alın. İsterseniz odayı inceleyin. İşiniz bitince dışarı çıkın. Bu seferde sol taraftaki kapıdan girin. Dümdüz devam edip tam karşınıza çıkan kulübeye girin. Yerdeki Keycard'ı alın. Dışarı çıkıp sağa doğru gidin. Buradaki kapıdan içeri girince sağdaki ilk odaya geçin. Yerdeki ufak baltayı alın ve masanın üzerindeki notları okuyun. Dışarı çıkın. Sağ taraftaki koridora girin {burasının girişi biraz zor anlaşılıyor}. İçerde musluğun oradan space tuşu ile shotgun alıyorsunuz. Ayrıca buradaki dolaplardan ortadakini açınca bir Medi kit bulacaksınız. Dışarın çıkın ve girmediğiniz kapıdan girin. Üzerinize bir adam saldıracak onu öldürüp yerdeki kapağı açarak aşağı inin. Sol taraftan ufak balta yardımı ile biraz et koparın. Yukarı doğru çıkın ve buradaki adamı da halledin. Kapıdan girip içeride kapının yanındaki kolu diğer konuma getirin. Böylece jeneratörü çalıştırmış oluyoruz. Geldiğiniz yollardan geri dönüp key card'ı aldığınız kulübenin oraya kadar gelin. Aşağı doğru devam edin sağ tarafınızda kalan kapıdan içeri girin. Burada bir köpek var. Yerdeki kaba az önce almış olduğunuz et parçasını bırakın {delete tuşu ile}. Köpek yerinden kalkıp ete doğru gidince oturduğu yerde çıkan şeyleri alın. Telsizden bir mesaj duyacaksınız. Masanın üzerindeki aleti kullanıp cevap yollayın. Size bir mesaj daha yollayacaklar. Odadan çıkın ve tam karşıdaki kapıyı açmayı deneyin. Yarıya kadar açılıyor. Bir tekme atarak tam olarak açın ve içeri girin. Burası revir. Yerdeki medi kit'i alın ve yukarı doğru devam edin. Kafayı yemiş bir doktor size saldıracak onu öldürün. Üzerini araştırınca bir enjektör çıkıyor. Şimdi bölüme başladığınız binanın kapısına kadar gelin ama içeri girmeyin.

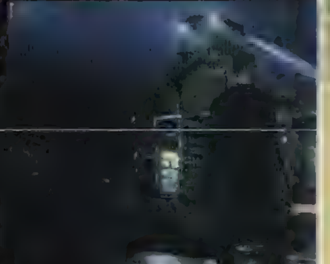


Önce enjektörü kendi üzerinizde kullanın. Artık içeri girebilirsiniz. Soda makinesinin yanındaki kapıdan girin. Odadaki bilgisayara bakın. Şifre bölümüne "**Daisy**" yazdıktan sonra security system'i açın. Odadan çıkın ve daha önce baktığınız monitöre tekrar bakın. Artık çalışıyor. Bütün kamera açılarından bakın. Birinde bir yol gözükecek. Burası jeneratöre giden yol. Odadan çıkın ve oraya gidin. Burayı gelince farklı bir kamera açısından bakıyorsunuz. Gözüken yeni yoldan devam edin ve aşağı düşün. Şimdi geldiğimiz yer uzaylıların gizli karargahı. Koridoru takip ederek önünüze çıkan uzaylıları öldürün. En sonunda geniş bir salona geleceksiniz. Buradaki kapıyı acayip bir yaratık koruyor. Flare'i elinize alıp yanına gidince yaratık korkuyor ve sizde kapıdan geçebiliyorsunuz. Burada bir çeşit ışınlanma makinesi var onunla şimdilik işimiz yok kapıdan geçip devam edin. Şimdi geldiğiz yerde girdiğiniz hariç en solda bir ve üst tarafta iki tane olmak üzere toplam üç kapı var. Önce en soldaki kapıdan girin. İçerdeki uzaylıyı öldürün. Üzerini araştırıp kırmızı anahtarı alın. Dışarı çıkın sol üst taraftaki kapıdan girin. Yine içerideki yaratığı öldürün. Üst taraftaki konsolu aktif hale getirin. Yaratığın üzerinden mavi anahtarı alın. Dışarı çıkıp son olarak üst sağdaki kapıdan girin. Tabi ki yine yaratığı öldürün. Konsolu kullanın ve dışarı çıkın. Şimdi karşınıza çıkan yaratık biraz güçlü onu öldürüp ışınlanma makinesi gidin ve konsolu kullanıp burayı terk edin. Böylece ilk görevi bitirdik.



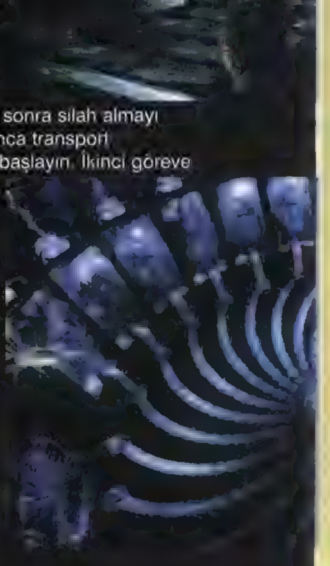


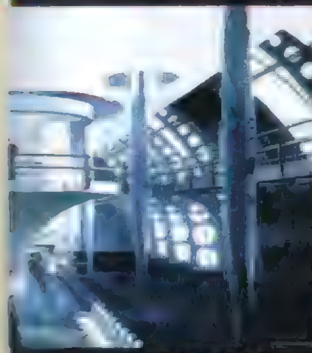




MISSION 2: AMAZON

Kendinizi yine ana merkezde bulacaksınız. Daha önce yaptığınız gibi gidip yeni görevinizi alın. İstediğiniz adamı seçtikten sonra silah almayı unutmayın ve hepsini yapınca transport kısmından yeni görevinize başlayın. İkinci göreve bir iskelede başlıyorsunuz. Kapıdaki iki silahlı nöbetçiye agresif hareketler yapmadan yaklaşın. Nöbetçi üzerinizi arıyacak ve kapıdan girmenize izin verecek {üzerinizde o kadar silah var ve herif bizi ararken bunları bulmuyor ilginç !}. Geldiğiniz yer bir nevi surlarla çevrili ufak bir kasaba. İlk olarak sol taraftaki otele girin. İçerdeki iki adam hiçde konuksever değiller onları halledin {yalnız





unutmadan söyliyeyim bu bölümde hep yumruklarınızı kullanın. Çünkü bölüm sonunda çıkan yaratık çok kuvvetli. Onu öldürmek için bütün silahlara ihtiyacınız olacak}. Herneyse iki adamı da halletikden sonra merdivenlerden yukarı çıkın. Misafirleri sevmeyen biri daha çıkıyor karşınıza. Onu da halledip sol taraftaki kapıyı çalın. Karşınıza bir adam çıkıyor. Onun istediği bir seyahet bileti. Konuşmadan sonra otelden çıkın. İleri doğru devam edin sağ taraftaki hastaneye girin. İçerideki yaralı adamla uğraşmadan diğer odaya geçin. Üzerinize saldıran doktoru halledin ve üzerini araştırıp kredi kartını alın. Şimdi ilk girdiğiniz büyük kapıdan nöbetçilerin oraya geri dönün. İskelenin orada yerde oturan yaşlı adamla konuştuktan sonra arka taraftaki otomatik bilet makinesinden kredi kartını kullanıp bir bilet alın. Bileti oteldeki adama verin. Tekrar hastanenin oraya gidin. Sağ taraftaki ufak sokağa girin. Değişik bir kamera açısı çıkacak.



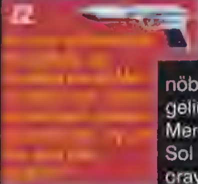
DE-ATOMIZER

koşarak önünüzden geçen bir adam göreceksiniz. Arkasından dev bir yaratık onu kovalıyor. Bu dev yaratığı öldürmeniz şart değil. O zaten size göre daha yavaş. Burada yapmanız gereken. Önce en sağ taraftaki giriş hariç tüm mağara girişlerini dolaşmanız. Buralardaki yaratıkları temizleyip mağaraların birinden bulmacanın diğer parçasını da bulmalısınız. Onu bulunca en sağdaki yerden girin ve devam edin. Bir uçuruma geleceksiniz. Karşı tarafta bir yaratık size ateş ediyor ve uçurumda da hareket eden taşlar var. Taşların üzerlerine zıplayarak karşıya geçmeniz lazım ama önce karşıdaki yaratığı öldürün {burada mecburen mermi harcıyorsunuz}. Onu öldürünce taşların üzerlerine dikkatle zıplayarak karşıya geçin. Devam edin geldiğiniz yerdeki yaratıklarıda öldürünce yerdeki son parçayı da alın. Üst taraftaki mağaraya girin. İşte bulmaca karşınızda. İlk önce üzerinde surat resmi olan taşı dairenin merkezine yerleştirin {delete tuşu ile}. Dairenin etrafındaki taşlar yükselecek. Sonra sol üst köşeden başlamak üzere saat yönünde saat 3 posizyonuna kadar yürüyüp taşlara basın. Duvardaki dev daire dönecek ve yere koyduğunuz parça yok olacak. Şimdi üzerinde panter şekli olan ikinci parçayı yerleştirin. Bu seferde sağ üst köşeden başlamak üzere yine saat yönünde saat 6 posizyonuna kadar yürüyüp taşlara basın. Yine dev daire dönecek. Son parçayı da koyup saat 9 posizyonundan başlamak üzere saat yönünde saat 1 posisyonuna kadar yürüyün. Böylece kapı açılacak. Burada oyunu save edip içeri girin. İçerideki 3 adet uzaylı sizi bayağı uğraştıracak. Onları öldürebilirseniz yola devam ederek merdivenlerden en alt kata kadar inin. Burada hiçbirşey yapmadan merdivenlern bir yukarı çıkın. Şimdi görünmez bir yaratık ile dövüşeceksiniz. O

asansöre binin. Ara katlardaki tüm adamları öldürüp üstlerini araştırarak en üst kata kadar gelin. Buradaki sevimli yaratığıda haklayıp kapıdan içeri girin. Merdivenlerden aşağı inin bu kamera açısında dev kafa karşınızda olmalı. Yerdeki karelere ve ortadaki ışık kaynağına dikkat edin burada bir tür puzzle var. Önce sağ alt köşedeki karenin merkezine basın, sonra bir üstdeki karenin merkezine, sol alt köşedeki karenin merkezine {iki kez} ve son olarakta ilk bastığınız karenin merkezine tekrar basın. Böylece etrafdaki aynalar ortaya çıkacak. Ortadaki ışın kaynağına giderek space'e basın. Işın kaynağından aynalara yansıyan ışık heykelin gözlerini aydınlatıyor ve gizli geçit açılıyor. Tabi ki içeri girin. Koridor boyunca uzaylıları temizleyip ilerleyin. Büyük kapıdan geçin. Buradan ilk önce sol köşeye kadar ilerleyin. Uzaylıları öldürün. Birinin üzerinden kırmızı anahtar çıkacak onu alıp bu seferde diğer uca doğru gidin. Aradaki bütün uzaylıları öldürüp en sondaki kapıda anahtarı kullanıp içeri girin. İçerde kapının yanındaki panelde yeşil ışığı yakın diğer uçtaki yeşil ışığıda yakınca bu uçtaki kapı açılıyor. Aynı şekilde diğer taraftanda da geçin. Geldiğiniz yerdeki uzaylılar ölmeyi hak ediyor. Sağ taraftaki merdivenlerden aşağı inin. Burada bir herif koşarak size saldırıyor onu öldürün. Adam yere düşünce öldü sanmayın. Bir değişim geçirip yaratığa dönüşüyor ve size saldırıyor. Onu öldürüp yukarıda asılı ajanı kurtarmak için sazan gibi merdivenlere doğru atlayınca bir delikten aşağı düşüyorsunuz. İşte oyunun son yaratığı. Dev bir robot-insan karışımı

BLACK





Duvardaki grafittiye dokununca gizli bir geçit açılıyor. İçeri girip silahlı nöbetçiyi eşşek sudan gelinceye kadar dövün. Merdivenlerden yukarı çıkın. Sol taraftaki merdivenlerin oraya en uca doğru giderek atlayın. Merdivenden çatıya çıkarak buradaki nöbetçiye de haklayın. Üzerini araştırınca bir anahtar çıkıyor. Buna kullanıp çatıdaki kapağı açarak içeri girin. İçeride yerdeki yuvarlak cismi alın {bu daha sonra çözeceğiniz bir bulmacanın ilk parçası}. Odayı araştırın. Yerdeki anahtarı alın. Masanın üzerindeki kağıtları okuyun. Bunlardan birini otomatik olarak alıyorsunuz. İşiniz bitince kapıdan dışarı çıkın. Gizli geçitten çıkarak hastanenin oraya dönün. Şimdi sol üst taraftaki yoldan gidin. Buradaki adamlardan dövüşmeniz şart değil o yüzden kaçın. Geldiğiniz yerde karşı tarafta bir kapı var ama ona giden yolu spot ışıkları sürekli kontrol ediyor. Eğer spot ışıklarına yakalanırsanız size ateş ediyorlar. Bu yüzden iyi bir ayarlama ile dikkatli olup kapının yanına gelin. Az önceki odadan bulmuş olduğunuz anahtarı kullanıp kapıyı açın. Köprüden karşıya geçin. Burası madenin girişi. Madenden içeri girince



kadar da zor değil. Zaten ona vurunca nerde olduğu anlaşılıyor {silah kullanmayın elle halletmeye çalışın}. Görünmeyen yaratığı halledince gizli bir kapı açılıyor. İçeride de bir yaratık bizi beklediği için save edip öyle içeri girin. Bu yaratık da sizi bayağı uğraştırabilir. Öldürünce üzerini araştırıp idol'u alın. Bu odadaki ufak heykelciklerin ortasına idol'u yerleştirin. Dışarı çıkarak merdivenlerden tekrar aşağı inin {arada çıkan uzaylılardan kaçsanız da olur}. Geldiğiz yerde ufak heykelcikler çıkmış olmalı. Hepsini alın ve ortadaki yuvarlağa gelin {sakın heykelleri yerleştirmeden dairenin merkezine ayak basmayın yoksa ölürsünüz}. Dairenin sol alt köşesinden başlamak üzere saat yönünde sırası ile mavi, kırmızı, siyah, yeşil ve beyaz heykelcikleri dizin. Dairenin ortasına gelince yuvarlak aşağı doğru inmeye başlayacak. Eveet işte bölüm sonu canavarı. Umarım mermilerinizi bu canavar için sakladınız. Tüm silahlarınızı kullanıp onu öldürün ve ikinci bölümüde bitirin.

MISSION 3 : FRALE'S ISLAND

Her zaman olduğu gibin gidip görevinizi, adamınızı ve silahınızı alın. Transport kısmından son görevinize doğru yola çıkın. Görev başlayınca köpek ve adamı öldürün. Sağ taraftaki yere gidip düğmeye basarak

olan bu herifi öldürmeniz şart {itiraf etmeliyim ki bu robotu güzel yapmışlar}. Bundan sonra yine iğrenç grafikler eşliğinde oyunun bitiş demosunu seyredin. Sonra da oyunu bitirmenin verdiği heyecanla olaysız bir şekilde dağılın.

⊠Özgür "M.I.B." GÜLTEKİN

FİRMA:	GREMLIN
TÜR:	ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM:	Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 45MB HARDISK
GENEL	%75



EAR

Bu ay bir ilke imza atmanın verdiği gururla yazıyorum bu satırları. En iyisi size de biraz anlatayım durumu, siz de anlayın gururumu(kafiye). Şöyle ki: Earth 2140 diye bir oyun geldi dediler bana. İyi dedim, gelir alırım, sonra bir cumartesi günü, yapıcak fazla iş olmamasının verdiği rahatlıkla yürüdüm Kamer'e doğru, Beşiktaş'ta. İçerde herşey sakin görünüyordu ve de Özgür abi bilgisayarın başında bir oyunla uğraşıyordu. Yanına doğru giderken metalik bir sesin "tamam, gidiyoruz" dediğini duydum. İlk önce iki günlük uykusuzluğuma ve de içtiğim kahvelere bağladığım bu sesin ardından "hazır", "gidiyoruz", "tamam" sesleri de gelince işin o kadar da basit olmadığını anladım... Gerçekten de o kadar da basit değil bir oyunu "tamamen" türkçeleştirmek. "Tamamen" kelimesinin altını çizelim hep beraber, çünkü gerçekten "tamamen". "SETA" (ismi iyi okuyun, gelecekte çok duyucaz gibi geliyo bana) şirketi oyunu almış, sesleri de dahil olmak üzere türkçeleştirmiş. Install'ı, savaş sırasında size genelde "Yes Sir" diyen adamların sesleri, oyunun içinde bulunan veri tabanı, kitapçığı, herşeyi ama herşeyi türkçe olmuş. Ayrıca bir çok çevirinin yaptığı hatayı yapmayıp, ünite isimlerini berbat etmemiş. Konu hakkında elimde çok fazla bilgi yok, ama duyduğuma göre, seslendirmeleri yaparken bu iş için en iyi stüdyoyu kullanmışlar, seslendirmeleri yapan kişiler işlerini bilen kişilermiş, ordudan birisiyle birlikte çalışmışlar sanırım ve de isimleri öyle atarak falan değil, harbi harbi araştırmışlar. Ve de en önemlisi güzel olmuş (yorum). Bu durumun bana getirdiği büyük bir avantaj var, o da şu ki, genelde bir Real-Time strateji açıklanıcakken, benim nefret ettiğim bir şekilde bütün bölümleri tek tek anlatmak gerekir, çünkü herkes ingilizce bilicek diye bir kural yoktur ve de oynayanların bölümlerin amacını anlamamaları falan gibi tehlikeler vardır. Ama artık yoktur. Türkçe olmuş, bu durumda, ilk defa olarak ağız tadıyla bir tanıtım yazısı yazayım.

Oyunu orjinal aldığınızı varsayıyorum (herhalde alırsınız di mi? Yani bu insanlar bu kadar çalışmışlar, oyun için gecelerini gündüze, gündüzlerini geceye katmışlar, siz oyunu oynayın diye), kutunun üstünde "Komple Türkçe" yazıyor. ("komple" türkçe??). İçinden çıkan kitapçıkta Sistem gereksinimleri (P120 16MB Ram'da iyi çalışıyor), oyunun install'ı hakkında bilgi ve genel olarak kontroller, üniteler hakkında bilgi falan yazıyor. Faydalı bir şey, okuyun.
Install'ı sorunsuz bir şekilde oldu, 800*600 ya da 640*480'de oynamaya karar verdiniz, yüklediniz oyunu karşınıza uzun ve güzel bir demo çıktı (gerçi ben robotları sevmem ve çizgifilm grafiklerini severim ama, bu demoyu taktir etmemi engellemez), siz biraz biraz durumu anladınız. Ama ben de anlatayım, 2140 yılında geçen oyunda iki süper gücün, BUD (Birleşmiş Uygar Devletler: Amerika kıtası, Batı Avrupa ve Kuzey Afrika'da) ve AH (Avrasya Hanedanlığı: Doğu Avrupa ve Asya'da) savaşında yer alacaksınız. Bu savaş yüzünden Avusturalya ve Afrika'nın güneyi neredeyse yok olmuş (biyolojik olaylar, ben anlamadım) o yüzden oyunda buralarda oynamayacaksınız. "AH"nin hükümdarı 34. Khan Yong Shi zamanında verilen bir emirle insanların vücütları metalik parçalarla donatılması için araştırmalar başlamış ve de 37.Khan (bunun ismini bilmiyorum) zamanında bu iş bitmiş. İşte bu sebeptendir ki savaşta robotlar yer alıyo, yani bunlar insan değil, öldürürken gözünüzü kırpmayın. Bu son savaş dünyanın tamamının kontrolü ve de kaynakların tümünün sömürülmesi için veriliyormuş. Yani amaç dünyayı ele geçirmek. Bu benim için yeni bir şey değil açıkçası, ben az geçirmedim. Fakat şöyle bir durum var, siz bir general olarak yükselmek için bu görevleri yapmak zorundasınız. Bu görevler dedim, oyunda iki taraf için toplam 54 görev var (gerçekten iyi bir sayı, oyna oyna bitmiyo) ayrıca bir de 25 Network görevi (bu bana bir şey ifade etmiyor) var. Unutmadan söyleyeyim, Network'le 6 kişiye kadar oynanabiliyormuş (Ama her kişi için 1 CD (bu oyun için kötü not aslında, benzeri bütün oyunlar her 3 oyuncu için 1 CD isterler).
Şimdi oyuna girdik di mi? Tamam. Karşınızda **"Yükle"** seçeneği var. Bu **"Load a Saved Game"** demektir (yaratıcılıktan uzak durum espirisi). Neyse, "Yükle" nin üstünde seçebileceğiniz iki taraf var. Mouse'u sağa-sola kaydırarak menüyü tamamıyla görebilirsiniz. Burada **"Veri Tabanı"** oyundaki birimler hakkında bilgi içerir. **"Giriş"** başlangıçtaki demoyu bir daha gösterir. "Yerel Ağ" ve de **"Seri/Modem"** çok arkadaşı olanlar için multiplayer seçenekleri. **"Çıkış"** oyunu





RTH 2140

terketme ve de **"Hazırlayanlar"** oyunu yapanların isimleri. Şimdi siz bir tarafı seçip oyuna başladınız herhalde. Oyun ekranı klasik Real-Time ekranı. Sol üstte haritanız, onun altında ise her bişeyin döndüğü, oyunun her bir işinin yapıldığı kullanım ikonları. Haritanın sol altındaki tuşa basarak haritanın sadece birimleri göstermesini sağlayabilirsiniz. Sonra bir daha basarsanız bu özeliği kapatırsınız. Bu tuşun yanında ise dört adet başka ikonumsu yer var. En soldaki, Yapı kontrolleri menüsüne girmeye yarar. Bu menüde paranızı, ürettiğiniz gücün fazlasını falan görürsünüz. Alt tarafta ise binalarınız vardır. Yukarı ve aşağı ok tuşlarını kullanarak binaların tamamını görebilirsiniz. Bu bina resimlerinden herhangi birine basınca ise karşınıza bina menüsü çıkar. Buradaki seçenekler:En soldan sağa doğru.

•**Hedef ikonu gibi olan işaret (nasıl anlatayım ki? Çizeyim mi?):** Yapıyı oyun ekranında ortalamanızı sağlar.

•**Flash Gordon İşareti:** Binanın enerjisini keser. Böylece santraldeki yük azalır. Düşman bir santralinizi yıktığı zaman kullanmadığınız binaların enerjisini kesin. Böylece yeni bir santral kurana kadar durumu idare edebilirsiniz. Eğer hepsini kaybederseniz durum cidden kötü demektir. Ama korkmayın, bina yapımına yarayan yerin kendi enerjisini üretmek gibi bir avantajı var.

•**İngiliz Anahtarı:** Binayı tamir etmeye yarar.

•**Bir kapıdan dışarıya çıkan ok işareti:** Bina sistemini anlatmanın zamanı geldi sanırım. Oyunda düşman binası ele geçirme işlemi biraz değiştirilmiş. Alışana kadar zorluk çekeceksiniz ama sonrası kolay. İyi bir sistem olmuş diyebilirim. En azından Red Alert'den daha iyi (binanın enerjisini kırmızı yapana kadar saldırabilicek olsam engineer kullanmazdım). Neyse artık anlatayım. Şimdi sizin piyadeleriniz var ya, işte onları binaların içine sokuyorsunuz. Şöyle ki, diyelim ki sizin binanın içinde iki asker var. Düşman içeri asker sokmaya başladı. En sonunda sizin binayı ele geçiriyo (3-4 tane sokması gerekiyor). Tabi bu durumda mecburen sizin kendi kalenizi korumak için içeride asker tutmanız lazım. Benim tavsiyem 4 askerle önemli binaları korumak, kapısında bir adet makınalı tüfekli birlik bırakmak ve de dikkatli olmaktır. Zaten siz "BUD"la oynarken "AH" sürekli olarak asker yollayıp duruyor (en azından ilk bölümlerde bu önemli bir sorun). İşte bu ikon da içerideki askerlerden birini dışarı çıkarmaya yarıyor.

•**Herhangi bir birimin üzerinde kırmızı çarpı işareti:** Bu ikonu kullanarak o sırada o binadaki üretimi durudurabilirsiniz.

•**Patlama ikonu:** Binanın kendi kendini imha etmesini sağlar. Bunu önemli binalarınızı düşman ele geçirecekken kullanın.

İçinde üretim yapılabilen binalarda ise alt tarafta o binada üretilebilicek birimler çıkar. Sonra, binaların listesinin olduğu yerde bu üretimi görürsünüz. Yeşil çubuk dolunca üretim tamamlanır. Bir üniteden birden fazla üretmek için ise buradan üretilmekte olan şeyin üstüne basmaktır. Bunu yapınca üretim ikonunun üstünde x2, x3, x4, x5 falan gibi sayılar çıkar. Bu o birimden kaç tane üreticeğinizi gösterir. Eğer beşten sonra bir daha basarsanız, orada küçük bir nokta çıkar. Bu sürekli olarak üretim seçeneğidir.

•**Soldan ikinci olan menü** Birim Kontrolü Menüsüdür. Bu menüde üst tarafta o sırada seçili üniteler görülür. Alt tarafta ise onlara verilebilecek emirler vardır. Sol üstten sağ alta doğru:

Savunma: Birime bu emirle bulunduğu alanı ve onun çevresini savunma emrini verirsiniz.

İlerle: Bir yere gitme emri.

Hücüm: Saldırı emri.

Terket: Bulunduğu bina veya nakliye aracından çıkmasını sağlıyacak emir.

Mayın/Duvar: Mayın kurmak veya duvar döşemek için. Bunu her birim yapamaz tabi.

Koruma: Birliğin seçtiğiniz diğer birliği koruması emri.

Son üç ikon waypoint sistemi için ikonlar. Ben hiç kullanmadım, ama size bildiğim kadarıyla açıklayayım: En soldaki ikonla sekiz adet nokta belirliyeceksiniz, sonra üniteleriniz bunları takip edicekler. Onun yanındaki ile yeni bir yol belirliyebilirsiniz. En sağdaki ise ünitenin yola çıkmasını sağlar.

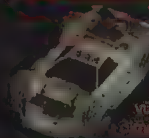
Sağdan İkinci İkon: Strateji Kontrolü. İşte bir yenilik daha. Dikkatinizi çektimi bilmiyorum ama Real-Time işi de gelişiyor günden güne. Bu işlerin başlangıcına ben Dark Reign'de rastladım. Waypoint sistemi, ünitelerin saklanması ve de birliklerinize garip emirler falan derken aldı yürüdü bu iş. Bu oyunda benim gerçekten çok taktirimi toplayan bir **"general"** olayı var. Şimdi bu ne diyeceksiniz, haklısınız da. Benim Real-Time'lar da bulamadığım özellik Turn-Based'larda ki takım çalışması kısmıydı. Bazen öyle bir oluyor ki, bir taraftan düşmana saldırırken diğer taraftan gizlice birlikleri kaleye sokmak ya da saldırıya geçmişken kalenizi de bazı birlikleri korumasını istemek, gerçekten çok önemli oluyor. İşte bu oyunu yapanlar (harbi programcılarmış, ama kanaatimce tester'larını daha iyi seçmelilermiş (mesela beni bu işe alabilirler, gencim, istekliyim, çalışkanım)) bu iş hakkında kafa patlatmışlar ve de bir sanal general sistemi kurmuşlar. Aslında bunun neden daha önce düşünülmemiş olduğu beni biraz şaşırttı. Neyse, durun, size sistemi bir anlatayım, sonra konuşuruz bunları. Oyunda üç adet sanal general var. Bunları istediğiniz birliklere atıyorsunuz. Sonra verdiğiniz emre göre (saldırı ya da savunma) bu generaller birliklerinizi yönetiyorlar. Bunun süper bir şey olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Örneğin beş- altı tankınıza sanal generali kullanarak saldırı emri veriyorsunuz. General kuzeyden düşman üssüne geliyor, o sırada siz de kendi birliklerinizle güneyde bekliyorsunuz. Kuzeyde savaş başladığı sırada, generale savunma emri veriyorsunuz. General de o beş-altı tankla orayı tutmaya çalışıyor. Tabi bütün düşman askerleri de oraya gidiyor. Siz de güneyden boş kaleye girip, savunmasız savunma kulelerini yıkıp, düşmanın üretimini durduruyorsunuz. Ya da bir geçidi korumak için bir general atayıp savunma emri veriyorsunuz. Bunu yapmak için, ilk önce generalin kontrolüne vermek istediğiniz birlikleri seçip, sonra bu menüden genral seçeneğini tıklayıp, sonra savunma ya da saldırıyı seçiyorsunuz. Generale bir kez

SILVER ONE



Titan chassis, hydraulic motor, mininuclear reactor, XPARC 2000 family of processors blah blah blah. Madem Red Alert gibi oyun yapıyoruz, bari askerleri robot gibin yapalım da çakılmasın durum. İşte abiler ablalaaaar bu gördüğünüüüz roboooot... [illegible] yaramaz!

ED-BTT



Hikayeyi illa anlat diyorsanız anlatayım [illegible] bizim bu [illegible] bir italyan spor arabı [illegible] özel ürünü olan bu hızlı aracı [illegible] mükemmel manevra kabiliyeti [illegible] yüksek [illegible] Red Alert [illegible]

ED HT 33-R



Sakın olaki Mammoth Tankla karıştırmayın. Bakın o kadar uğraşıp isim bulduk. ED HT 33-R (sağa çeşek bakiim) hem normal [illegible] de missile launcher kabiliyetine sahiptir. İyidir yani ama [illegible]

UCS-WTRN



Mesela karşı kıyıdaki yerlere saldırmak istiyorsunuz ama askerleriniz yüzme bilmiyor, who you gonna call? UCS-WTRN tabi ki. İsmini söylemesi zor olsa bile (ver bakim ordan bi tane UCS-WTRN?).

daha basarsanız ise kontrolü geri alırsınız. Güzel.

●**En soldaki menü: *Oyun Kontrolü:*** Bu menü ise oyunun save-load işlemleri, müzikler (yorum sonra), Brifing ve de seçenekler var. Ses ayarları falan kolay da, bir şey söyleyeyim, oyunun Warcraft 2'den kalma sistem(Fog of War) olan görmediğiniz yerleri gölgeli gösterme sistemi var. Bence bunu kapatın. Niye derseniz, biraz daha gerçekçilik için deymez. Ben şu ana kadar hep bu seçeneği açık tuttum, ama bu sefer sıkıldım. Ne gereği var ki. Hani gerçekçilik diyorsanız, radarınız olduğunu hayal edin.

OYUN HAKKINDA GENEL YORUM VE BAZI İPUÇLARI

●Bir kere bu oyun alınır mı? Alınır. Neden? Çünkü, birincisi oyun güzel. İkincisi uzun.



Üçüncüsü türkçe (adamınızın size türkçe cevap vermesinin zevkini yaşayın azıcık bu arada SETA'ya teşekkür edin), dördüncüsü general sistemi ile çok hoş şeyler yapabilir, oyunların bayık bölümleri olan düşman devamlı saldırıyo bölümünden kurtulabilirsiniz, beşincisi grafikler güzel, altıncısı ben yazdım. Peki oyunun kötü yanları. Açıkçası oyunun önemli bir kötü yanı var. Aynı hatayı şu ara oynadığım MYTH'de de gördüm. O da şu ki, bir adamınızın yolu üstünde başka bir kendi birliğiniz varsa ikisi de duruyor. Yuh artık, bu kadar da olmaz diyebilirsiniz, haklısınız, böyle bir hata Dune2'de bile yoktu (ama o süper bir oyundu). Açıkçası ben bunu bir beceriksizliğe ya da yapay zekanın eksikliğine bağlamıyorum. Kişisel kanım bunun sebebinin Testerların kötü olması. Nasıl olupta gözlerinden kaçmış olduğuna inanamıyorum (her strateji oyuncusunun gözüne ilk çarpıcak şey budur). Hani diğer kısımlarda yapay zeka çok kötü olsa yine bir yere kadar, programcılar becerememişler diyicem. Ama aynı birlikleri general kontrolüne verince böyle hatalar olmuyo. Yok yok, kesinlikle bu bir beceriksizlik sorunu değil. İki satır kod ekleseler olurmuş tahmininde bulunarak bilmeden konuşmuş oluyorum. Gerçi, bir süre sonra (10 bölüm kadar sonra) alışıyorsunuz. Eksi yön olarak bir de backround'ların daha iyi olabileceğini söyleyeyim. Hani denizi falan iyi çizmişler ama diğer kısımlar keşke birazcık daha iyi olsaymış.



●Müzikler çok güzel. Firmalar bu işe önem vermeye başladılar artık (Heroes2'nin müzikleri nasıldı peki?). Hele sekizinci şarkı çok güzel (şu anda dinliyorum, bana da biraz tanıdık geliyo, nerden olduğunu siz bulursanız söylesenize (lütfen)). Açıkçası bu oyuna çok şey katmış. Bi de aklıma geldi "Fifth Element"'in Soundtrack'ı da süper.

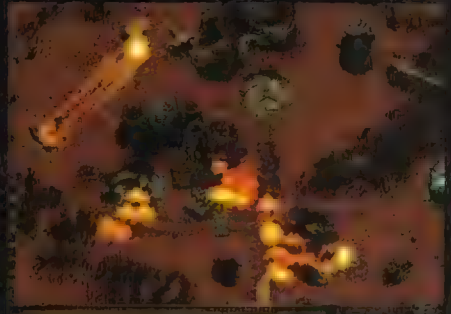
●Para sistemi biraz değişmiş (zaten hep değişiyor, ama en iyisi "Dark Reign'deydi kanımca). Yeraltında madenler var. Bunlar haritada yeşil olarak gözüküyorlar. Sonra siz oraya bir tane maden kuruyorsunuz, sonra yakına bir yere bir tane rafineri kuruyosunuz, sonra "Bantha"lar yaparak, madenden aldığınız kutucukları rafineriye taşıyorsunuz, 200 kredi alıyorsunuz.

●Bölüm bölüm açıklamadım bu oyunu. Zaten türkçe.

●Üç zorluk seviyesi var (bu işin de suyu çıktı artık). Ben "normal"de oynadım. Oyun çok zor diil, ama kolay da diil.

●Dünya haritasında savaşacağınız yeri seçiyorsunuz, sonra 7. bölüme doğru ilk seçtiğiniz bölge bitiyo, ikincisine geçiyosunuz. Ben daha çok "AH"yle oynadım, ve de ilk önce İskandinavya'ya gittim. Haberiniz olsun.

●Genel taktik olarak ne veriyim ki şimdi ben size. Araştırma Merkezini çabuk kurun. Ha unutmuşum, bi de böyle bişey var. Bölümün başında sizde bütün teknolojiler yok. Araştırma Merkezi kuruyorsunuz, orada araştırılınca buluyorsunuz, yeni üniteleri öyle yapabiliyorsunuz. İşte bunu



çabucak kurun. Ve de savaşı en gelişmiş birliklerle yapın. Diğerleri genelde yeniliyor. Deniz savaşı olan yerlerda denizde hakimiyet için 10 ünitelik falan bir birliği general kontrolüne verebilirsiniz. İlkel savunma kulelerine çok güvenmeyin. Hatta gelişmişlerine bile çok güvenmeyin. Her zaman üssünüze yakın yerlerdeki geçitleri koruyun. Binalarınızın içinde asker bulundurun. Sığınak denen ve de çok zor yıkılan bir şey var. Korumanız gereken adamları oraya koyun. Ha, bi de... Dikkatli olun (ipucu dediğin böyle olur).

●Arada sırada oyunda demolar da var.

●Kamuran, yaz diyorum, yaz. Şu bildiklerini bir kitapta topla.

●Game-Show okuyun.

●İkiyüzlülere güvenmeyin (bunun oyunla bi alakası yok. Niye söyledim? Çünkü yaram var bu konuda)

●Hepinizin yeni yılını kutlarım. 97 iyi bir seneydi genel olarak (bitişi kötüydü (zaten her Game-Show okuyucusu benim yaşamımda olan kötü şeylerden haberdar oluyo neredeyse) ama olsun. Kötü yaşanıp güzel biticeğine, güzel yaşanıp kötü bitsin/

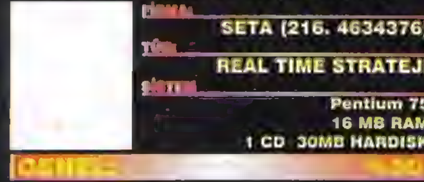


daha iyi).Gelecek sene nasıl olucak bakalım. Ama size bişey söyliycem. Her halükarda her sabah güneşin doğmasının verdiği rahatlık güzel bişey. 97'yi düşününce bana bir anmış gibi geliyor. Birisi parmağını şıklatmış ve de geçip gitmiş gibi. Öyle oldu zaten galiba. Ya bana n'ooldu böyle ya? Bu ay Mert gibi oldum. Neyse mazur görün, zor günler geçiriyorum. Boşverin bunları. Ben size şunu söyliyim, siz bunu okurken 98 yılında olacağız (kesin konuştum). Ve de lütfen ben mutlu olmuş olucam.

●Hepiniz bir dilek dileyin, sonra "Burçak'ın istediği olsun" diyin üç kere. Sonra kendi dileğinizi söyleyin, dileğiniz gerçekleşsin (yalan söylüyorum).

"Bir gece yarısı, Beşiktaş'ta"

⊠Burçak"si je t'aime, c'est pour toujours,si je ne veux rien, c'est pour ces jours "Caner


SETA (216. 4634376)
REAL TIME STRATEJI
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 30MB HARDISK



temel amaç bu ve bunun için pek çok eğlenceli ve kullanması çok zevkli silahlarımız var ve silahlarla ilgili pek çok ayar mevcut, bunları ilerde detaylı olarak büyüteç altında inceleyeceğiz ama önce reklamlaaar değil tabiiki önce bir menülere bakalım neler var. İlkönce baştaki komik ve sadist demoyu seyrettikten sonra ana menü çıkıyor karşımıza, selam ana menü dedikten sonra eğer "ben ayarlarla falan uğraşamam" diyorsanız hemen **Quick Play** ile ister bilgisayara karşı yada ister sevdiğiniz ancak oyunu oynadıktan sonra iki düşman olacağınız bir arkadaşınızla oynayabilirsiniz. Yine burdan



Aranızda hiç acımadan birinin kafasına bazukayla ateş etmek isteyen varmı? (eğer varsa Allah'tan acil şifa dilerim) Ya da el bombasını birinin gözüne sokup pimini çekmeyi arzulayan?(bu daha mantıklı) Veya bir tabancayla birinin beyninin ortasında bir delik açıp arkasını görmek istemez miydiniz? Yada en azından bir adamın eline dinamit tutuşturmak istemediniz mi sorarım size? (sapıkmı? kim benmi?) Bütün bunları tabiiki sizi teröre teşvik etmek için yazmadım, bir oyuna teşvik etmek için yazdım. Çoğunuz belki birkaç sene önce çıkan Worms adlı oyunu biliyordur, arkadaşlarla ne güzelde oynardık ve işte şimdi o sevimli ve bi o kadarda tehlikeli kurtcuklar (sevimli şeylerde hep tehlikelimi olmak zorunda) geri döndüler, Worms 2. Oyunun konusu çok ilginç, öncelikle şunu belirteyim oyunda biz küçük kurtları kontrol ediyoruz, yani onları adam yerine koymayın ehe, şimdi efendim oyundaki amacımız rakibi yoketmek (çok kısa oldu bea)

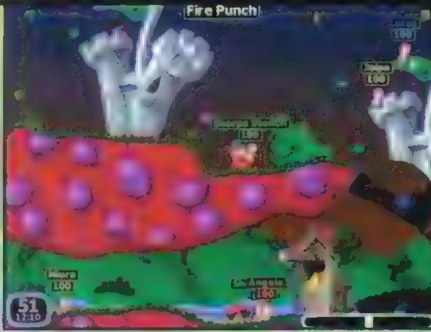


sağdaki **Play a multi-player Worms 2** game ile oyunu Internet üzerinden çooook çok uzaklardaki insanlarla oynayıp yeni yeni düşmanlar kazanabilirsiniz. Şimdi **Play a single or multi-player game** dedik ve oyunun asıl menüsüne geldik, yukarıda dört adet seçenek var, bunlardan **Game controls**'ü seçtiğimizde önce alttaki **Create new team** ile kendi takımımızı kuruyoruz, takımın ismini ve asker kurtların isimlerini yazdıktan sonra **Control Type** den o takımın bilgisayar kontrolünde mi yoksa bizim kontrolümüzde mi olacağınıda ayarlayıp **Sound Scheme** den 16 ses tipinden kendimize uygun sadist bir ses tipi seçtikten sonra **Accept** diyoruz ve o takım artık hazır. Alttaki listede takımımızın kaç savaş yapıp kaçını kazandığını kaç şehit verip kaç düşmanı hakladığımızı görüp duruma göre ya gururlanıp yada üzülüp hırslanıyoruz. **Worms in Team**'de bir takımda kaç adet Worm bulunacağını ayarlıyoruz, burası normalde 4 ama siz bunu 8 yapıp daha curcunalı bi oyun yapabilirsiniz. **Victories required** ise oyunu kazanmak için rakibi kaç round yenmeliyim ayarı. Eğer takımınızın üzerine sağ tuşla basarsanız takımdaki oyuncuların isimlerini ve **Sound Scheme** ayarlarını falan yani takımınızla ilgili ayarları değiştirebilirsiniz.
Sol tuşla basarsak da takımınızın ismi **Player Roster** kısmına kayar ve sağ taraftaki kutuya basarak bilgisayara karşı tek kişilik oyuna başlarız, eğer iki takım seçersek bu kutu değişir ve arkadaşca ve dostca yani **Friendly** bir oyun oynarsınız (amma dostca ha). Şimdi burayı geçip birde **Weapon Editor** menüsünü inceleyelim. Sol tarafta normal olarak oyunda kullanabileceğimiz 40 adet ezici delici silahın listesi var, bu menüde bu 40 silahın herbirinin özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz, sol taraftan bir silahı seçtikten sonra sağdan seçtiğiniz silahla ilgili ayarlar çıkıyor, bunlarsa söyle: **Initial stock:** Oyuna başladığınızda seçtiğiniz silahtan elinizde kaç adet olacağı, bunu sınırsız yapabildiğimiz gibi "0" yaparsak o silahı oyunda sadece yukarıdan düşen sandıklardan(daha sonra açıklayacağım) elde edebiliyoruz. **Weapon delay:** Bu da oyuna başladığımızda seçtiğimiz silahın hemen değilde kaç turn sonra kullanılabilir hale geleceğini ayarlıyoruz. **Retreat time:** Şimdi rakibe güzel bir atış yapmak için silahı seçip açıklık ve yüksek bir yere çıktınız, salladınız bombayı ve tutmadı, eee şimdi sıramız geçti ve açıklıkta kabak gibi kaldık, işte Retreat time silahı kullandıktan sonra saklanmanız için kaç saniye süreniz olacağını ayarlıyor. **Remembered:** Bu Worm'lar akıllı hayvanlar ya, yani bi önceki turn de kullandığı silahı hatırlayıp sıra tekrar kendine geldiğinde otomatik hemen o silahı eline alıyor, tabii bu seçenek işaretliyse. **Total ammo in crates:** Yukarıdan düşen sandıklardan eğer bu ayarladığınız silah çıkarsa kaç adet çıkmasını isterdiniz? **Appers in crates:** Ayarladığınız silahın sandıklardan nekadar sıklıkla çıkmasını isterdiniz peki? **Weapon demage:** Silahın bi Worm üzerinde verdiği etki, yani kaç point götüreceği. **Blast power:** Silahın patlama gücü. **Explosion bias:** Kullandığınız silahın oyundaki bazı objeleri zıplatma gücü, yani bu ayarı son güç yaparsanız, küçük bir bazuka darbesi bile(ehe) bir Worm'u bulutların tepesine fırlatabiliyor. **Wind response:** Rüzgarın silahı nekadar etkileyeceği (karakterli silahlar rüzgardan falan pek etkilenmiyor ehehe). Bu ayarlar her silahta çıkıyor, yanlız birde bazı silahları seçince çıkan değişik ayarlar var, şimdi yazacağım ayarlar yanlızca Cluser Bomb, Banana Bomb, Ming Vase, Homing Cluser, Mortar Bomb, Super Banana Bomb silahları için, yani patladıktan sonra parçalara ayrılan silahlar için geçerli, bu ayarlarsa şöyle: **No. clusters:**

WORM

Bomba patladıktan sonra etrafa kaç parça dağılacağını ayarlıyoruz. **Cluster power:** Bombanın patlama şiddeti (aman bu ayarı çok fazla açmayın, monitör sallanıyo bazen) **Cluster angle:** Bomba patlayınca çıkan parçaların hangi açıyla dağılacağı. **Cluster demage:** Bomba patlayınca fırlayan parçaların her birinin patlama ve hasar gücü. Birde atıldıktan belli bir süre sonra patlayan **Grenade, Holy Grenade,** (holy editör eheh) **Sheep, Super Sheep, Old Woman,** silahlarında bir ayar daha çıkıyor, bu **Override fuse** ve silahın atıldıktan kaç saniye sonra patlayacağını ayarlıyor, bunu "0"



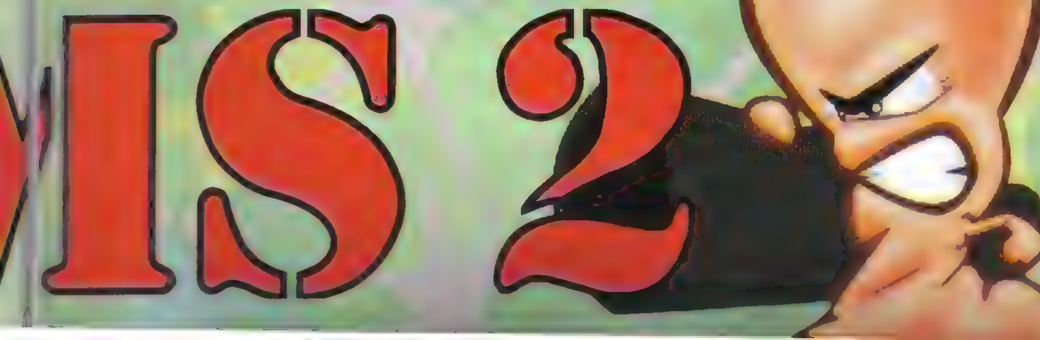


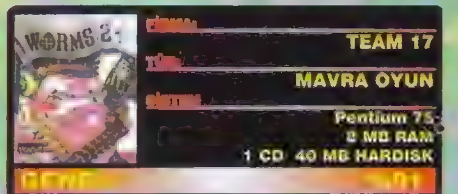
yaparsanız oyun içinde 1-5 arası bir rakam ile oyun içindede ayarlayabilirsiniz. Bir de hedefi kendi bulan güdümlü silahlar var, **Homing Missile, Homing Cluster, Homing Strike, ve Homing Pigeon,** bunları atmak için önce Mouse ile hedefi işaretleyip sonra silahı istediğiniz yere atıyorsunuz ve o hedefi kendi buluyor, bu tür silahlar içinde ayrı iki ayar var bunlardan **Homing delay** ile silahın attıktan kaç saniye sonra hedefe yöneleceğini ve **Homing time** ile de hedefin peşinde kaç saniye dolanacağını ayarlıyoruz. Oyunda silahların arasında birde yakından temas vurmalı **Baseball Bath, Prod, Kamikaze** gibi silahlardada (aslı4nda bunlara pek silah denilemez vucutla yapılan hareketler çünkü) değişik birkaç ayar çıkıyor bunlardan ise **Impact force** ile çarpma gücünü, **Impact damage** ile çarpmanın verdiği hasarı, ve Impact angle ilede bir Worm'a çaptığınızda çarpmanın etkisiyle onu hangi açıyla fırlatacağını ayarlıyoruz. Sonraa birde oyunda kazıcı delici **Girder** ve **Drill** araçları gibi toprağı kazan araçlarda **Dig time** diye bir seçenek daha çıkıyor bu da silahın toprağı kazış süresini ayarlıyor. Bir de oyunda yukardan yağmur gibi atılan silahlar var, **Air strike, Mail Strike** (e-mail bomber diye buna deniyor herhalde ehe), **Napalm Strike, Homing Strike,** bunları atmak içinde yanlızca silahı seçip yağmur yağmasını istediğiniz yere basıyorsunuz okadar, bu silahlar içinde ayrı ayarlar var tabiiki, (olmasaydı darılırdım) ve bunlardanda **Bomblets** ile yukardan kaç adet yağmur damlası düşeceğini ve **Bomb demage** ilede bu yağmur damlalarının nekadar hasar vereceğini ayarlayabiliyoruz. Ayrıca birde **Shot gun, Hand gun, Uzi, Minigun** gibi kaşıntı yapan silahlardada çıkan **Bullet Spread** ayarı ile silahtan çıkan mermilerin nekadarlık bi açıya yayılacağını ve **Bullet count** ile de bir atışta kaç mermi çıkacağını ayarlıyoruz. Bir de ("bir de" kelimesini kaç defa kullandım acaba ehe) **Fire punch** var, (aparkat) burda çıkan **Jump height** ile asker kurtcuğumuzun aparkatı vururken nekadar yukarı zıplayacağını seçiyoruz. **Dragon ball**'ın ayarlarında ise (bu arada Dragon ball ve Fire punch haraketleri Street Fighter 2 den alınmış ehe) **Ball damage** atılan ateş topunun Worm üzerindeki etkisini, **Power of Ball impact** ile ateş topunun vurma gücünü, **Angle of Ball impact** ile ateş topu Worm'a çarptığında onu hangi açıyla fırlatacağını, ve **Time of Ball** ile de ateş topunun kaç saniye ilerliyeceğini ayarlıyoruz. Ve son olarak **Patrol Bomb** silahını seçince çıkan ayarlara gelincee, Ammount of Fire ile bomba bir yere çarpınca çıkan alevlerin miktarını ayarlıyor, **Fire spread speed** ile bomba patlayınca çıkan alevlerin yayılış hızını, ve **Fire period** ile de bomba patladıktan sonra çıkan alevlerin ne kadar uzun süre ışıl ışıl yanacağını ayarlıyoruz. Evet aske... pardon arkadaşlar silahlarla ilgili ayarlar bukadar, bu ayarları istediğiniz gibi değiştirdikten sonra birazda **Option Editor** kısmındaki önemli birkaç seçeneği inceliyelim, burdada **Weapon Menu** kısmında **Enable secret weapons:** Oyundaki gizli silahları açıp kapar (ilerde açıklayacağım bu gizli silah olayını) **Booby trapped crates:** Bubi tuzaklı sandıkları açıp kapar (sabredin biraz ya ehe) **Crate drops:** Yukarıdan nekadar sıklıkla sandık düşeceğini ayarlar. **First aid crates:** Yukarıdan düşen(ya bunlar aşağıdan düşüyormu ki ben dikkatle yukarıdan diyorum?) enerji yardımı sandıklarınının ne kadar sıklıkla düşeceğini ayarlıyor. Timing bölümündeki seçenekler ise şöyle: **Round time:** Bir raundun en fazla kaç dakika süreceğini ayarlar, bu süre aşılırsa **Sudden Death** moduna geçilir.(sudden death ilerde) **Display round time:** round zamanını ekranda gösterir. **Turn time:** Her Worm'un hareketini yapması için belli bi süresi vardır, bu süreyi aşarsa **Time Out** olur ve sırası diğer takıma geçer, işte bu o süreyi ayarlıyor. **Worm retreat:** Worm silahı kullandıktan sonra kaç saniye haraket edebilir, burdan onu ayarlıyoruz. **Landmine settings** kısmındaki seçeneklerse şöyle: **Landmines:** Oynanan mekanda kaç mayın olacağı. **Mine explosion delay:** Mayınların basıldıktan (yanına 2 Cm den fazla yaklaşınca yani) kaç saniye sonra patlayacağı. **Dud landmines:** Arada patlamayan bozuk mayınlar olsunmu? Sağdaki General options daki seçeneklerde şöyle: **Worm selection method**'dan **No choice**'i seçersek her Worm sırası gelince oynar, **Player decides**'ı seçersek oyunda sıramız geldiğinde hiç bi hamle yapmamışsak **"TAB"** tuşuna basarak takımdaki istediğimiz Worm'u biz seçeriz, CPU decides'ı seçersekte bunu bilgisayar yapar. **Artillery mode** seçiliyse Worm'lar bölüme takım olarak sırayla yanyana dizilmiş çıkar. **Worms starting energy** de her Worm'un oyuna kaç enerjiyle başlayacağını ayarlıyor. **Sudden Death Settings**'e gelince, **Sudden Death Raund Time** bitince devreye giriyor ve sular yükseliyor Worm'ların enerjileri azalıyor, amacı oyun çok uzadığı zaman çabucak bitirmek, burdaki seçeneklerde şöyle arkadaşlar: **No choice worm selection:** Sudden Death modunda Worm seçmeyi iptal eder. **Energy reduction:** Sudden Death olduğunda bütün Wormların enerjileri 1'e düşsünmü? (her Worm'un tek kurşunluk işi oluyor) **Land sink rate:** Suların nekadar hızlı yükseleceği. Action Replay configuration kısmındaki ayarlarsa şöyle: **Auto Replay:** Güzel bir atış yaptığınızda otomatik Replay yapar. **Kills:** Tek atışta kaç Worm ölürse replay yapacağını ayarlıyoruz. **DAmage:** Tek atışta nekadar enerji giderse replay yapacağını ayarlıyoruz. Eveet burdaki



ayarlarda bu kadar, biraz da oyunun nasıl oynandığıyla ilgili brifing veriyim size. Oyunu aynı bilgisayardan 6 arkadaş bile oynayabiliyoruz, bu en zevklisi (ve en kanlısı) ama sonra kavga çıkıyor, yanınızdaki arkadaşınızın kafasına klavyeyle vuruyorsunuz. Tuşlara gelince, sırası gelen Worm'umuzla Sağ okla sağa Sol okla sola yürüyoruz (ehehehe) ENTER ile çukurların yada mayınların üzerinden zıplıyoruz, Backspace ilede dik yukarı zıplıyoruz, Sağ Mouse tuşuna basıncada önümüze seç beğen al gibisinden tam 40 adet silah çıkıyor, (tabii weapon editor menüsünden bütün silahları açmışsak) ama silah menüsünde daha 8 tane boş yer var, hmm demekki buralara özel silahlar gelecek, peki bu özel silahları nerden bulacağız? Tabiiki yukarıdan aradabir düşen sandıklardan, bu sandıkların içinden genellikle yararlı şeyler çıkıyor, ancak bazen (eğer options editor den Booby Trapped crates'i açmışsak) büyük umutlarla yanına kadar gidip aldığınız sandık patlıyor ve bizde hüsrana uğruyoruz (oysa negüzelde sandıktı). Bazende yukardan yardım paketleri düşüyor, bunlarda enerjimize enerji katıyor ve daha bi cesur yapıyor insanı. Neyse şimdi biz sağ tuşla silah menüsünden sadistlik derecemize göre bir silahı seçtik, eee peki bunun can yakıp yakmadığını düşmanın üzerinde nasıl test edeceğiz? Şimdi silahı seçtiğimizde bir hedef işareti çıkıyor, bu silahı ya da bombayı hangi açıyla fırlatacağımızı belirliyor, bunu Yukarı Aşağı ok tuşlarıyla düşmana yönelttikten sonra SPACE tuşuyla atışımızı yapıyoruz, Space'e nekadar basılı tutarsak okadar güçlü bi atış yaparız, bunun tam ayarını tutturup düşmanın tepesine düşecek şekilde bir atış yaparsak deymeyin keyfimize, siz atışı yaptıktan sonra sıra diğer takıma geçiyor ve bu böyle böyle gidiyor ve sonuçta hayatta kalan hangi takım oluyor oda size bağlı. Oyunda özel silahlarla birlikte 48 adet silah var, bu silahların hepsini bulmak bayağa bi vaktinizi alacağa benziyor. Worms 2 ilk başlarda biraz alışılmadık gelsede oynadıkça bağımlısı oluyor ve oyunda artık ustalaşıp bombaları ağaçlardan sektirerek atmaya başlıyorsunuz, birde 3 4 arkadaş oynadığınızda acaip zevkli oluyor, gördüğünüz yerde gözünüz kapalı alabileceğiniz (bazen böyle anlamlı laflarda ederim ehe) bir oyun Worms 2, benden söylemesi...

⊠Tuğhan "MOUSE" Arslan





McRoy, uçan arabası ile reklam panolarının kapladığı binaların duvarları arasında evine doğru ilerlerken onu heyecanlandıran, evde kendisini heyecanla beklediğine emin olduğu yeni aldığı köpeğini sevebilecek olmasıydı. Şehirdeki en ünlü hayvan taklitçisinden geçen ayki primi ile aldığı Sink'i çok seviyordu. Gerçek bir hayvanı olmasını da çok isterdi ama dünyada gerçek hayvan bulmak oldukça zor ve pahalıydı. Telsizindeki çağrıyı bu düşünceler içinde duyması oldukça zor olsa da, gerçek hayvan satıcısı Runciter's'da bir katliam olmuşa benziyordu ve acilen olay yerinde olması gerekiyordu. Umarım hayvanları öldürmemişlerdir diye düşünerek olay yerine indiğinde görevli polis ile konuştu, caddedeki chrome'u aldı, yangın musluğunda araba boyası, kapıda da bir kaç iz buldu. İçeri girmeden polise kalabalığı işaret ederek birşey gören olup olmadığını sormasını istedi.
İçeri girer girmez hayvan kanları ile dolu mağaza başını döndürse de görevde olduğunun bilincine çabuk vararak etrafa bir göz attı: Yerdeki kovanlar, tavandaki video kamera gözünden kaçmadı. Dükkan sahibini bayağı uzun bir sorgulamaya çektikten sonra yanında çalışan küçük kız Lucy hakkında da bayağı bir bilgi toplamıştı. Kameradan kaydedilen son diski ve Lucy'nin referanslarını aldıktan sonra kızın masasına doğru ilerledi.
Oyuncak köpeği, yerdeki yemek çubuklarını ve gofreti delil olarak toplarken posterlere bakmayı da ihmal etmedi. Kızın da hayvanları sevdiği anlaşılıyordu.
Burada yapacağı birşey kalmadığı için Polis Merkezine gitmeden dışardaki polise yeni birşeyler bulup bulmadığını sordu. HQ yolunda uçarken bu işin Replicant'lar tarafından yapıldığına emin olduğunu düşündü. Dünya'daki hiçbir insan gerçek hayvanları öldürecek kadar cani olamazdı. Runciter'ın söyledikleri de bunu doğruluyordu. Bir Blade Runner olarak bu işin kendisine verilmesine de bir yandan seviniyordu. Bu işten kazanacağı para ile belki kendisine gerçek bir köpek hatta belki de at bile alabilirdi.
HQ'da 2. kattaki televizyonun sesi Roy'u bir anda rahatsız etti. Şu anda yatak odasındaki televizyonu dinliyor olmayı tercih ederdi doğrusu. Televizyondaki spiker Tyrell Şirketi'nin Nexus serisinin son tipi olan Nexus-6'lardan bahsettiğini ve replicant olarak şimdiye kadar üretilmiş olanların en akıllısı ve insana yakın olanı olduğuna ve bunun beyinlerine yüklenmiş insan anıları ile sağlandığına ister istemez kulak kabarttı. Mainframe'e girip ipuçlarını bilgisayara yükledikten sonra büyük ekranlı Esper ile elindeki resmi incelemeye başladı. Lucy'e zoom yapınca boynunda sinek şeklindeki kolyenin ve arka plandaki masasının üzerinde de bir yemek menüsünün resimlerinin birer kopyasını çıkarttı. İkinci resimde de arabanın arkasına (plakaya) ve plakayı almayacak şekilde çevresine ve adamların yüzlerine zoom yaptığında tüm bu ayrıntıların 6 değişik kopyasını çıkartmış oldu. Bu Esper harika bir asistandı.
3. kattaki laboratuarda Dino ile hem laflamış hem de buldukları hakkında detaylı bilgi almış oldu. Doğrusu Dino'yu bildiği herşeyi anlattırana kadar sıkboğaz ettiği için de biraz kendine kızmıştı ama Dino'yu her zaman yerinde bulamıyordu!
ChinaTown'a uçarak bardaki kırmızı giysili Gordo ile bir iki konuşmaya çalıştıktan sonra barın arkasındaki Howie Lee'ye Lucy, Runciter ve çalışanlar hakkında sorular sordu. Barın arkasından dolanıp mutfağa girince şişko ahçı Zuben'i de sorguya çekmekte tereddüt bile etmedi ama mutfağın kokusunu beğenmediğinden olsa gerek kapıya yakın durmaya öze gösteriyordu. Zuben sorgulamadan sıkılmış olacak ki kazanı devirerek arka kapıdan kaçmaya çalışınca Roy kapıya yakın olmanın verdiği çeviklikle peşine düştü. Sokağı takip ederek karşısına çıkan çöplükte oyalanmadan büyük kapıdan içeri girdi ve sağ arkadaki merdivenleri çabucak çıkıp kapıyı açmaya çalışınca Zuben ile burun buruna geldi. Roy'un hiç de Replicant'lara yardım edecek durumu olmadığından silahını doğrulttu ve Zuben'i emekli etti. Replicant lar yaşayan canlılar olmadıkları için onları silahı ile parçalamasına Dünya'da emekli etmek diyorlardı. Emekli Replicant Zuben'in üzerindeki resmi de cebine koyduktan sonra gerisin geri döndü.
Gaff ile konuştuktan sonra Zuben'in peşinden koşarken yanında geçtiği çöplüğe bir göz atıp eski bir araba plakasını da yanına aldı. Bu saatten çok daha erken eve dönmeliydi ama sonunda evdeydi işte. Yatak odasında duran video-sekreterdeki mesajını kontrol ettikten, bu yorgun şehre balkonundan yorgun gözlerle baktıktan ve TV'a da bir göz attıktan sonra uykuya daldı.
Tyrell şirketindeki cinayeti araştırmak için Tyrell Binasına vardığında soruşturmasına koruma görevlisi ile başladı. Asansöre girip cinayetin işlendiği kata geldip kapının sağında yerdeki sinek kolyesini ve kahverengi broşürü alıp bilgisayara da bir göz attıktan sonra odaya girdi.
Fotoğraf çekmekte olan iş arkadaşında da biraz bilgi aldıktan sonra ipucu olabilecek Kingston Kitchen restaurantına ait beyaz kutuyu, kapının sol tarafındaki yakalığı aldı ve Eisenhower'ın üzerini araştırdı. Odadaki ölü üç köpek de gözünden kaçmamıştı.
Yakalığın üzerindeki ismi kapının dışındaki bilgisayara girince Eisenduller'ın DNA Material'ına ulaşmış oldu. Buldukları hakkında aşağıdaki görevliye birkaç soru daha sormadan Crystal ile karşılaşınca Roy bayağı bir şaşırdı ve Crystal'ın da davası hakkındaki merakını gidermeye çalıştı.
HQ'da mainframe ile ipucu takasını tamamlayıp Esper'i kullanarak yeni resimdeki Sadık'ın yüzüne, orta sağdaki köpeğe ve sağ alttaki sandığa zoom yaparak üç kopya resmi önemli ipuçları olarak yanına aldı.
En alt kattaki lobby'ye inip Bryant'ın odasına gitti. Bryant ile Replicantlar hakkında konuştuktan sonra Tyrell ile bir buluşma ayarlanmasını isteyerek Tyrell'a geri döndü. Eisenhower'ın öldürülmesi Replicant'ların bir iş üzerinde olduğunu düşündürtüyordu.
Tyrell'da Rachael ve Tyrell ile sorgulanmasından sonra hemen HQ'ya geri dönüp mainframe'den Grigorian ile yapılan görüşmeyi Download ettikten sonra girişte Grigorian'a bir kaç soru sormayı ihmal etmedi. Grigorian'ın Replicant olmasında şüphelenince Grigori'yi VK yapmaya karar verdi (save). Voigt-Kampff, deneğin sorulan özel hazırlanmış sorular karşısındaki göz bebeklerindeki tepkisine göre sonuç bildiren bir Replicant testidir. Roy, Nexus-6'ların da bu testten kaçamayacaklarına inanıyordu. Haksız da sayılmazdı. VK için önce calibrate

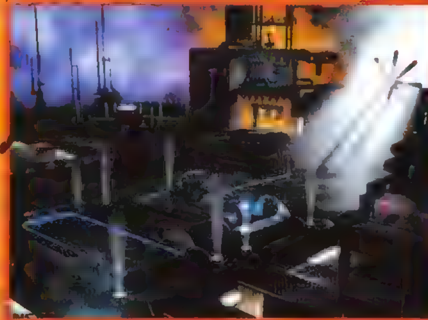


yapması, sonra da önemsizden hassasa doğru toplam 10 soru sorulması gerekiyor. Roy testi tamamladığında Grıgorian'ın VK'sı pozitifti!
Roy ipuçlarının izini sürmeye Animoid Row'da devam etmeye karar verdi. Sinek kolye ucu hakkında sokağın ilersindeki dükkanında oturan kadını sorguya çektikten sonra arka plandaki yılan satıcısı Hasan ile de aralarında pek de kısa olmayan bir konuşma geçti. Arka caddedeki Bob's Surplus'da Bob ile silahlar ve cephane hakkında lafladıktan sonra Roy Bob'u da VK'ledi. Bazı insanlar (ya da potansiyel Replicant'lar) Bob gibi VK'lenmekten hiç gocunmazlarken bazıları bundan bayağı alınıyorlar, diye düşüdü Roy, Bob'un titreyen göz kapaklarına bakarken. Bob, VK'lendikten sonra Roy'un KIA'sını geliştirerek bundan sonra Roy'un sadece ıstediklerini HQ'daki mainframe'e yüklemesini sağladı. Roy, VK testinden sonra Bob'a Hasan hakkında bir iki soru sormayı da ihmal etmedi.
Gelmişken Kingston Kitchen'a da uğramayı ıhmal etmeyen Roy, kadınla Eisenduller'ın katili ve Sadık'ın fotorafı hakkında konuştu. Roy. İstanbul'a yaptığı ziyaret sırasında gezdiği Kapalı Çarşı diye anılan yere benzeyen sağlı sollu dükkanların kapladığı caddeden bu defaki geçişinde Bob'un bahsettiği Izo'yu sağdaki dükkanının önünde görünce sorgulanması gereken birisi daha diye düşündü. Izo ile sorgulama sürerken Izo göstermek için eline aldığı eski model makınenin flaşını patlatarak kaçmaya kalkınca, Roy önce yerdeki fotoğrafları alıp sonra da dükkanın kapısını tabancası ile açtıktan sonra merdivenlerden aşağı indi. Sılah kutularını araştırdıktan sonra arka plandaki boşluğa devam edip merdivenlerden yukarı çıkınca burnunun ucunda kılıç sallayan Izo'dan Crystal sayesinde kurtuldu.
Dna Row isimli yerde Chew's Eyeworld isimli dükkanda Chew ile konuşarak Nexus-6'lar ve Eısenhower hakkında bayağı bir bilgi topladı. Caddenin karşısındaki Moraji'nin çalıştığı yere gırınce hiç de ummadığı bir manzara ile karşılaşan Roy, Moraji'nin kelepçelerine ateş ederek Moraji'yi kelepçelendiği yerden kurtardıktan sonra hızla dükkandan çıktı ve postu kurtarmak için caddnin en ucuna kadar kaçtı. Ölmekten kurtulamayan Moraji ise ölürken Roy'un kulağına birşeyler fısıldamayı da ihmal etmedi. Moraji'nin binasının yanındaki merdivenlerden yukarı tırmanıp Twn's Apartment'a giren Roy, kırmızılı figürde bir mektup bulur. Ortadaki monitörde de Sebastian'dan gelmiş bir mesaj dinlenebilmektedir. Roy buradan tekrar Chew'ün yanına gider ve ona bir iki soru daha sorar. Sebastian'ı Chew'ün bulunduğu binanın solunda girilen caddedeki Bradbury Binasında bulacağını öğrenir. Asansör ile yukarı çıkıp Sebastian'ın apartmanına ulaşabilecektir. Ana girişte durup Sebastian'ın laboratuarını da bulan Roy, yerde, sayıcının üzerinde soldaki düğmeye bastıktan sonra sayıcının ortasındaki printer'dan DNA Material'ı alır.
Roy, Bradbury'nin çatısına çıkabilmek için Sebastian'ın dairesine, oturma odasına girdi. Soldaki banyodaki merdivenlerden yukarı çıktıktan sonra holden yoluna devam etti. Camlı dolabın camlarını teker teker kırınca yukarı çıkan bir merdiven elde etmiş oldu ki yukarı çıkmaması için hiç bir sebep yoktu. Roy'un başına gelenler pişmiş tavuğun başına gelmemiştir herhalde. Ama Roy odada tek başına kaldığında pencerinin altındaki ısıtıcıya doğru hoplaya zıplaya giderek ellerindeki iplerden kurtulmayı başardı. Odada önemli gördüğü herşeyi (sandalyenin altındaki peyniri, Lucy'nin olduğunu tahmin ettiği oyuncak bebeğin yanındaki Hysteria Hall jetonunu ve bir Moonbus fotoğrafı) cebine koyduktan sonra sağ alttan odayı terk etti. Yukon'un lobisinde kendi kendine söylenen Leon, fotoğrafları hakkında Roy'a birşeyler geveleyince Roy, Leon'un lobinin arkasındaki dairesine girdi. Burada bulduğu Holden'ın rozetini ve şaşırtıcı boyuttaki bathtub'u yanına alarak lobinin sol alt tarafındaki çıkıştan binayı terk etti.
Kaza geçirmiş Sedan marka otomobil Roy'un gözlerinin içine bakıyordu sanki. Roy da Sedan'ın içine bakınca bir Wrapper buldu. Roy, hızlı bir karar vererek arabasını park ettiği yere kadar yürüyüp HQ'a uçtu.
Sedan ile ilgili bilgileri mainframe'e yükleyip, yeni eline geçirdiği fotoğraflaraı Esper'de incelemeye başladı. Solda Sadık'ın yüzü seçiliyordu. Ortada da Clovis (evet Roy, Runciter's sanıklarından birisi olan clovis ile ilgili bayağı bir ipucu elde etmişti) duruyordu. En sağda Moonbus'un sarı paneli ve sağ arka planda varilin yanındaki de ... Olamaz. Roy'un kendisi idi!
Roy bu şaşkınlık içinde yeni resimden elde ettiği 4 zoom'lanmış kopyayı yanına almayı unutmayarak Izo'dan kendisine kalan diğer iki resimle ilgili .alışmaya koyuldu. Roy'un arası Esper ile bayağı iyi olduğundan Hawker's Circle'lı olan fotoğrafta Dektora'nın diğer fotoğrafta da Clovis'in ve sağ üst taraftaki güvenlik kamerasını birer kopyası ile 3 yeni fotoğrafı daha olmuştu.
Roy, bu kamera ile ilgilenmek gerektiğine karar vererek Animoid Row'daki Çin barına gidip barmen'i ikna ederek kameranın diskini almayı başardı. Sinek kolyesi ile ilgilenmek için de Dragonfly Dükkanına uğrayıp kadından biraz daha fazla bilgi almayı başardı.
HQ'da çalışmaktansa evdeki Esper'inde barmenden aldığı resmi incelemek daha cazip gelmişti. Resmin en sağında Izo'yu görünce pek de şaşırmadı doğrusu. Arka tarafta ortada sağda, kırmızı neonun altında Guzza'yı görünce iki yeni kopyası daha olmuştu.
Sebastian'ın dairesine gidip Sebastian ile konuşma fırsatı bulan Roy, sıkı bir sorgulamadan sonra Sebastian Roy'un bir blade runner olduğunu fark edince dairesinden bir an önce çıkmasını ister. Roy, sorularına devam etmesinin pek de bir yararını görmez.
Roy elinde biriken ipuçları konusunda ipin ucunu kaçırmıştı sanki. Hysteria Hall jetonu aklına gelince, Lucy'i bulma ümidi ile Hysteria Hall'in olduğu caddede sorgulamasına garajında çalışan Crazy Leg ile başladı. Sedan ve Lucy hakkındaki sorularından sonra Roy, sokaktaki yaşlı çifte de Lucy ile ilgili sorular sordu. Yaşlılarla anlaşmanın ne kadar da zor olduğunu anlamasını sorgulamasını yarım bırakmasını gerektirmez. Peynir ve Wrapper hakkında da sorular sormaya devam etti. Roy daha sonra yaşlılardan öğrendiği gizli reçeteyi Kingston's Kitchen'ınındaki kadına söyledi.
Gece klüplerinin olduğu sokağa giden Roy sağdaki Taffy's Bar'a girdikten sonra bardaki Gordo ile selamlaştı. Roy'un bir iki sorusu üzerine ne yapacağı hiçbir



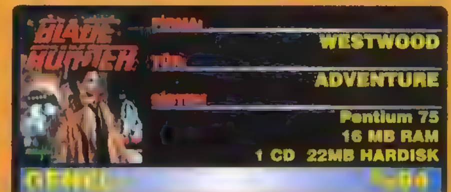
zaman belli olmayan Gordo, içeri doğru koşarak kaçtı ve bir daha Roy'un karşısına çıkmadı.
Hysteria Hall'deki sorgusunu yarım bıraktığını düşünen Roy, arcade salonunda Lucy'i buldu. Bir kaç sorudan sonra Roy, Lucy'ye VK yapmak istedi.
Lucy ile işi biten Roy, barlar sokağına geri dönüp soldaki Early Q'nun klübüne girdi. Roy, dans eden genç ve itiraf etmesi gerekirse oldukça güzel bulduğu kıza bir iki sormaya kalkınca bodyguard'ın yanına gelip duruma müdahale etmesinden yararlanmak isteyip soldaki döner koltuklara oturunca arka plandaki gizli bara geçmiş oldu. Early Q'ya orada ayaküstü bir iki soru sormaya kalkan Roy, bunun pek mümkün olmaması üzerine bir iki tek attıktan sonra arkaya doğru yürüyen Early Q'yu takip etti. Ve Roy, muhteşem bir salonda, muhteşem bir ışıklandırma altında Dektora'nın dansını izleme şansını elde etmiş oldu. Dansı çok da fazla izlemeden hızla ilk odaya dönen Roy, bodyguard'ın boşluğundan yararlanıp Early Q'nun özel odasına giriverdi. Ve masasındaki mücevher kolleksiyonu ile ilgili kağıdı aldı. Dektora'nın dansına kaldığı yerden devam eden Roy, dansın sonunda soldaki odasından Dektora'yı bulup ona bir iki soru sormayı ve VK testi yapmaya çalışmayı ihmal etmedi. Ama Dektora'nın buna pek razı olduğunu söylenemezdi.
Yeraltındaki metro boşluklarından barlar sokağına çıkan Roy Crystal'ı dans salonuna kadar izledi. Arka planda sağdaki rojeksiyon odasına doğru koşup projeksiyona ateş edererek kör edeici ışığı kapattı. Odadaki ışıklardan birisini kullanıp bağırmaya başlayan Roy'un sesinden korkan Dektora kaçmaya çalıştı. Dektora, tam pencereyi geçmek üzere iken Roy'un mermilerinden birisi ile emekli edildi.
Metro istasyonundaki Crystal, sola doğru devam edip Subway Alley denilen yere vardı. Buradaki koltukta bir ipucu araştırması yaptıktan sonra odanın arkasından yeraltına indi. Yeraltından en sola doğru koşup yukarı Roy'un apartmanına çıkan merdivenden yukarı tırmandı ve içeri girince konuşmaları duyan Crystal, çıktığı yerden yeraltına geri döndü. Yeraltına girdiği ilk odayı





CrossRoads dıye adlandırabiliriz. Buradan 4 çıkış var. Sağ alttaki çıkış, Izo'ya gider. Odanın ortasındaki kol çekilerek Izo'ya doğru giden bir köprü açılmış olur. Bunları yapan Crystal Lucy ile karşılaştı. Küçük bir VK testinden sonra sol alttan Izo'nun alt katına ulaştı. Silahları birkaç kez iyice araştıran Crystal silahını geliştirecek bir parça buldu. Crossroads'dan Chinatown'a gidebilmek için sol üstteki tünele girmek ve sol arkadaki tünelden devam etmek gerekir. Ama sağa dönülürse, bir asansör kabini ile karşı karşıya kalınır. Bu asansör aşağı Howie Lee'nin yaşadığı yere inmektedir. Buraya gelen Crystal, Howie'yi sorguya çektikten sonra sağdaki tüneli takip etti (save). Tahta köprüde, fare belirene kadar yoluna devam eden Crystal, fare belirince hızla geri dönüp köprünün sonu kadar gitti ve arkasını dönüp fare köprünün ortasından kendine daha yakınken onu öldürdü. Böylece Crystal Roy'un hayatını kurtardı.
Twin'lerin laboratuarına giden Crystal, ikizleri uzun bir sorguya çekti. İkizler de bunun üzerine ona Tyrell'dan bir şey getirmesi karşılığında iyi bir alışveriş yapabileceklerini söylediler.
Tyreli binasına giden Crystal, laboratuar girişi ile sağdaki merdivenlerin arasındaki çıkışı fark etti. Merdivenlerden yukarı tırmandıktan sonra ilerideki odaya girdi. Havalandırma deliğinden Tyrell'ın lobisine kadar ilerledi ve hızlıca asansöre girdi.
Tyrell'in masasından DNA Material'ı aldıktan sonra asansör ile geldiği yoldan ikizlerin laboratuarına geri döndü.
Crystal, aldığı DNA maddesini Guzza'nın dosyası ile değiştirdi. Bir replicant olan ikizleri silahı ile emekli etmekten başka yapabileceği bir şey de yoktu, tabi iyi blade runner olarak.
Crystal, apartmanın sağındaki merdivenlerden yukarı çıktı. Sağ taraftaki video-telefon ile Guzza ile konuştuktan sonra onunla buluşmak için Bum's Home'a gidip soldaki delikten buluşma yerine çıktı.
Guzza ile konuşup işleri düzgün bir şekilde ayarladıktan sonra ortaya Clovis çıktı. Replicantlarla arası hiç hoş olmayan Crystal'ın yapabileceği en iyi şey oradan derhal kaçmaktı. Crystal da Guzza'yı öldürmektense sahneyi terk etti.
Roy'un apartmanının girişine geri dönen Crystal, merdivenlerden yukarı tırmanıp Gaff ile konuştu. Roy'un yatak odasına ulaşmayı beceren Crystal, vid-phone'u kontrol etti. Lucy Roy'u çağırmıştı. Crystal bundan sonra Replicant'lara katılıp hayatına çok değişik bir yön de verebilecekken geri kalan replicantları da emekli etmeye karar verdi.
Crystal, apartmanı terk ettikten sonra Crossroads'a ulaştı ve (en üstteki) en arka plandaki kapıdan çıkıp holden aşağı doğru devam edip sisli odaya gelince Roy ile karşılaştı. İkisi geri kalan replicantları emekli etmeye hazırlandılar...
Roy, küçük cumbaya girdi. Sol ortada bir bombanın tellerini bir kaç denemden sonra etkisiz hale getiren Roy, ileri doğru yürüdü ve sola dönüp çöplüğe girdi. Crystal ile burda karşılaşan Roy özgürlüğü için Crystal'i de öldürdü. Bu artık Roy için çok farklı bir son demekti. En arka plandaki Moonbus enkazına doğru yürüyüp burdaki Sadık ile konuşan Roy, Sadık'ın kendisinden istediğini Crystal'i öldürdüğü yerde bulmakta hiç de zorlanmadı. Crystal'i öldürdüğü odanın sol kenarında yere gömülmüştü! Bulduğunu Sadık'a veren Roy, Moonbus'a bindi.
Toz ve pislik kaplı dünyadan kurtulmaya doğru yolculuğa hazırlanan Roy, Clovis ve diğer replicantlar uçuşa hazırdırlar...
Not 1: Yukarıda okuduğunuz satırların ne Philip K. Dick'in Türkçe'ye Bıçak Sırtı diye çevrilen Do Androids Dream Of Electric Sheep isimli romanı ne Westwood Firmasının Blade Runner isimli oyunu ne de 1982 yılında Ridley Scott'un yönettiği Bıçak Sırtı isimli film ile alakası vardır. İsim, olay ve kurguların benzerliği tamamen tesadüftür.
Not 2: Katıldığımız fuarların birisinde bir okuyucumuz macera oyunlarının tam çözümü veriyorsunuz ve yersizlikten olsa gerek oyun hakkında hiçbir açıklama getirmiyorsunuz şeklinde yerinde bir eleştiri ile beni uyarmıştı. O gün de bugün de o eleştiriyi haklı bulduğumu ifade edebilirim: Blade Runner, real-time gelişen, interaktif bir adventure. Bu sıfatların anlamlarını tam olarak veriyor! Yani yukarıda okuduğunuz ve çözümü zannettiğiniz açıklama Blade Runner'ın sadece bir şekilde oynanmış biçimi. Oyun başlarken birçok dataya değişik atamalar yapıldığından öyküyü aynı oynasanız bile karşılaşacağınız kişiler ve olaylar değişebiliyor. Blade Runner olarak oyunu bitirebileceğiniz gibi Replicant'lara da katılabiliyorsunuz. Bilim kurgu sinemasında kült bir film olan Blade Runner'ın oyunu da adının büyüklüğü karşısında ezilmiyor ve son zamanların en güzel adventure'ı olarak karşımıza çıkıyor. Gerek atmosferi gerek kişilikleri gerekse de kurgusu ile filmi ve kitabı arasında çeşitli bağlar oluşturan Blade Runner Tüm adventure severleri etkileyecek düzeyde.

☒Mert "replicant...











Ring, ring, ring! Aloooo evet iyidir, senden? Ne yazı bugüne mi lazım? Ama bana daha 3 gün vaktin var demiştiniz? Ne? Dergi ayın birine mi yetişecek? Muhahaha yeni yıl şakası mı bu? Hımm demek değil. Tamam tamam yazıyı bitirmedim daha yalnız. Ne nasıl mı tamamlıyacam ? Oz'a güven gerisini merak etme sen patron ehehe. Tamam yola çıkıyom ben haydin görüşmek üzere. Click! Hımmm, şimdik bi düşünelim yürüyerek yetişemem, uçakla gitsem pahalı, araba desen hergün kazalar oluyor. Hah buldum Kawasaki ZZR1100 marka motosikletim vardı benim ya, ehehe, ona binerim. Heh kurulayım şöyle bir motoruma.

Vroom, vroom. Çekilin, çekilin yoldan acelem var. Yazıyı yetiştirmem lazım baskıya vroom vroom. Şu öndeki rakibi de solliyim az kaldı. Ehehe toz yutturdum ona tooooz !... Bu motorsikler de ne güzel aletler canım. Trafik derdi yok bişey yok. Aralardan sıvış git, var istediğin yere. Bunlarla sürat yapmak da insana apayrı bir zevk veriyor doğrusu. Vrooom!... Tüh lafa daldık bak arkadaki herif bizi solladı geçti gitti. Neyse siz şimdik merak ediyorsunuzdur ne yazısı bu böyle diye vroom, vroom. Anlatayım efem. Valla bu ay bana bir motosiklet oyunu vermişler açıklamam için vroom da vroom. Ne anlarım ben aslında yarış oyunundan yav dedim kendi kendime bir ara yazarım diye biraz da sallamıştım. Ama gel gör ki Sega kösesinde tanıtmak için bu oyunu ben yazmıştım, şimdi de yazsan yazsan sen yazarsın diye duygu sömürüsü yapıyorlar. Bende hemeeen ultra süper süspansiyonlu motoruma atlayıp hem yazıyı yolda yazarak hem de acele ederek biran önce dergiyi ulaşmaya çalışıyorum şu an. İşte işin aslı astarı bu yani.

Vrooom.

Öncelikle yapımcı firmanın kutuplardaki birkaç eskimo ve Afrika'daki bir kaç yamyam dışında herkesin tanıdığı Sega olduğu belirtmek isterim. Zaten oyun ilkönce Sega Saturn'de çıkmıştı ve yine ben açıklamıştım (bunu demiştim galba) vroooooooom !. Ehe nasılda geçtim öndekini, şimdik 3 üncü oldum işte. Neyse ha evet Sega diyorduk. Hemen şunu söylemeliyim ki oyun Sega Saturn versiyonundan hiç de farklı değil hatta daha bilem iyi diyebiliriz {özellikle 3D FX kart kullanıcıları için}. Ama sakın benim gibi 3D FX kartı olmayanlar paniğe kapılmasın. Oyun normal kartlarda da gayet tatmin edici bir hızda çalışıyor. Gel gör ki elin adamı oyunu tek cd olarak hazırlamış. İçinde öyle bol bol farklı mekanlar yok yarışmak için. Neaaaaa bana yamuk ha! Var mı öyle ben yazımı hazırlarken aradan geçmek siboop!. Delikanlılığa sığar mı bu be. Zebani bilem bu kadar alçalmaz. Ben sana gösteririm birazdan. Kızdım şimdi şu herife yav. Hırs! Hırs! Her neyse zaten Pc piyasasında bu türden fazla oyun yok. Benim bildiklerim arasında Road Rush ve Motoracer şimdiye kadar en iyileri idi. Mesela Road Rush da rakiplerinizle hem yarışıp hem de dövüşüyordunuz bu da oyunu daha çok arcade havası katıyordu. Sonra Motoracer'da adamlar mekanları biraz abartmışlardı. Örneğin Çin Seddinde motosikletinizle yarışıyordunuz. Ama sadece adam gibi bir motosiklet oyunu oynamak istiyorsanız işte alacağınız oyun bu, **ManX TT Superbike!** Yettim gaaaari! Beni geçmek he al sana bakalım! Neyse nerde kalmıştık. Tamam en iyisi ben size birazda oyundaki menülerden bahsedeyim. İlk seçenek olan **Arcade**'de iki değişik pist seçeneği var yarışmanız için. Zaten bütün oyun bu iki pistte geçiyor. Ama ortam grafikleri gayet güzel. Bu pistlerden ilki ve kolay olan **Laxey Coast**, ikincisi yani zor olanı **T.T. Course.** Bunlardan birini seçince motosiklet seçme ekranı geliyor. Burada motosiklet seçerken özelliklerine dikkat edin. Bunlar **Top Speed, Acceleration** ve **Handling.** Bu özelliklere bakarak kendinizce en iyi motoru seçin {benim favorim 11 numaralı yeşil renkte olan}. Motor seçimini bitirince vites olayını da otomatik veya manual olarak ayarlayıp oyuna geçin. Oyunun kontrolleri gayet basit zaten klavyeden Z,



MAN



X, C ve sol/sağ kursör tuşları ile motorunuzu kontrol edebilirsiniz. İkinci seçenek ise **Pc Mode.** Bu menüde üç ayrı seçenek var. İlki Practice yani alıştırma yapmaya yarıyor. Oyuna ısınmak isteyenler ve acemi çaylaklar için burası alıştırma yapmak için gayet ideal bir ortam. İkincisi **Challange** normal oyun. Buradan yarışacağınız iki pistten birini seçiyorsunuz {sondan diğer ikisi zaten ilk iki pistin tersten hali reverse mirrored olayı yani}. Pist olayını halledip kaç tur döneceğinizi de seçince oyuna başlayabilirsiniz. Üçüncü ve son seçenek olan Superbike seçeneği ilk başta kapalı daha sonra seçiliyor. Menüden üçüncü seçenek olan **Time Trial**'de tek rakibiniz zaman. Burada yine pist ve tur sayısını seçiyorsunuz. Yalnız bunlardan sonra ekstra olarak yeni bir seçenek daha çıkıyor. **Ghost Rider** denen ve daha önce bu tür hiç bir oyunda görmediğim yeni bir özellik olan bu seçenek ile **Time Trial**'da oynayarak yaptığınız en son turdaki zamanla {last} veya yaptığınız en iyi zamandaki halinizle {best} kısacası kendinizle yarışıyorsunuz. Bu kendi kendini aşmak isteyenler için oldukça güzel ve yararlı bir seçenek. Sonraki seçenek artık bütün oyunlarda görmeye alıştığımız **Multiplayer.** Bu seçenek ile oyunu hem internet ve network'den {8 kişiye kadar{biz de var, biz oynuyoz çok zevkli bişey, özendirmek gibi olmasun}}, hem direk kablo bağlantısı ve hem de modemle oynayabilirsiniz. **Records** seçeneğinde alnınızın teriyle yapmış olduğunuz iyi dereceleri arkadaşlarınıza gösterip onları kıskandırabilirsiniz. Son seçenek olan **options**'da ses ve grafik ayarlarını yapabiliyorsunuz. Buradaki grafik detail seçeneğinde **Viewing Distance**'i arttırılsanız oyun içerisinde görebileceğiniz uzaklık daha da artar ama oyun bu derece daha da yavaşlar. Eğer kısarsanız görebileceğiniz kısım azalarak oyun



hızlanır. Vroooooom !.. Ehüe ikinci oldum şimdi de adım adım zafere yaklaşıyorum. Yaa ben ne diyeyim size bu oyun hakkında başka bilmiyorum ki. Grafikler desen güzel! Sesler de iyi, müzikler desen zaten hepsi cd müzik track'ı olarak hazırlanmış, oynanabilirlik desen o da oldukça iyi. Benim hissettiğim tek eksiklik kaza olaylarının hemen hemen hiç yapılmaması. Yani oyun esnasında bilgisayarın yönettiği motorlar kaza yapıyor, adamlar motordan falan düşüyorlar ama bu olay size hiç olmuyor. Sadece bir yerlere çarpınca hızınız azalıyor. Ben kazaların adamıyım kan isterim, kırık kemikler, boyunlar isterim. Di mi yani bütün yarışlarda en azından birkaç tane daha kaza olur. Her neyse



nah burada okuyucular var onlara danışınız {vay be amma da kafiyeli oldu yav}. Nea ne ? Kısa mı olmuş ? Olamaz hayallerim, yazım ve ben uhuhu ! Neyse uzatayim bari biraz daha ne yazsam acaba? Bir motorsikletin iki tekerliği olduğunu ve çok hızlı gidebildiğini biliyor muydunuz? Ya da motorla giderken kask takmanın mecburi olduğu, ehliyetsiz trafiğe çıkılmayacağını, motorunuza ekstra bir egsoz taktırmadan gayet faydalı olacağını sonraaa kalemin kılıçtan daha keskin olduğunu. Hım demek biliyordunuz. Neyse o zaman bakın ne diycem size aslında bırakın bu oyunu. Dreams to

NX TT



onun dışında bence eksik bir şey yok {Vardır Japonun bi bildiği, sen ben iyi bilicez diim ya}. Ama yinede bence Motoracer'dan sonra alabileceğiniz en iyi motosiklet yarışı bu. Hah işte dergi gözüktü varmak üzereyim. Vododododododo ! Moto...to..sikletle...le merdivenle...ler..den çık...mak...mak zor....zor oluyor...yor vallaha...ha. Heh neyse geldim dergisin kapısına. Hışımla içeri dalayım da yeni motorumu görsün hem hıyarlar. Beeeen geldim ! Muhahaha !.. Pek sevgili editör {hex} bey işte yazımı bitirdim getirdim. Alınız kullanınız. Kısa oldu diye bana çatmayınız. Zira gelene kadar göbeğimi çatlattınız. İnanmazsan

Reality diye bir oyun var onu oynayın asıl. Süper oyun valla hemde Türkçe'side çıkıyor. Hem bir dahaki ay tam açıklaması da çıkacak dergide. Hım gidip bir daha sorayım editör beye bakalım istenilen uzunlukta olmuş mu yazım. Al bakalım ed. Bak bakalım okey mi? Tamam di mi? İyi yav yani ne diyeyim ki ben alışmışım güzel güzel adventure açıklamaya böyle birden değişik türde bir yarış oyunu gelince takıldım biraz. Bu kadar yeter haydin millet bir daha ki ay görüşmek üzere bye !

Özgür "Vrooooom ! "GÜLTEKİN

Dikkat: Yazıda geçen numaraları evde, yolda herhangi bir mekanda denemeyiniz. Evet evet, yine O... Muder... Yapmış yapacağını bir kez daha...

Ehm... Yazı-daaa, ge-çeeen, num... ha? Ne? Haa... Ne diyordum, evet, girdim mi? Hımm... Ehm... Dur olmadı, şöyle girecektim bak;

PC gelip de ortalığı darmaduman etmeden daha, Amiga hanedanlığı altında mes'ut bir hayat sürerdi 'oyun manyakları' kitlesi. O kitleden bu zamana kalanlar, şimdi, vektör üstüne texture'lerini çekip, atlıyorlar bilmem kaç megahertz'lik Pentium'larına, MMX balolarında, 650MB dolusu veriyle dans ediyorlar... Ediyoruz... Halimden memnunum sözüm kimseye değil... Benim anlatmak istediğim; Neler değişmedi ki... Neler değişmiyor ki zamanla... Neyse... [Ağlamıyorum, şey oldu, gözüme böcük kaçtı...]

CD-ROM'un adı bile anılmazken daha, 20MB'lık harddiske "Oooo! Yuh!" denildiği dönemlerde, Test Drive adında şirin mi şirin bir oyun vardı. Birincisi, ikincisi ve hatta data diskiyle [2,5 derdik biz ona] mutlu bir aileydi Test Drive ailesi. Accolade firması da, o günlerde gözdeydi hani, Test Drive'dan mütevellit...

Yıllar geçti vesselam. Gözümü kırpmışım... Farkında değilim. Bugün'e gelmişiz. Bir daha kırpmayacağım, söz verdim kendime... [-de böcük çıkmak bilmiyo sanki...]

"98 geldi, orta yaş tribine girdim ben de" yaptım size...

Onu bunu geçelim de, işte Test Drive 4, işte meydan...

Ana menüden giriyorum ama sıkılmayın sakın, kendinizi boşlukta falan hissetmeyin, çok kısa geçeceğim, çünkü anlatacak çok şeyim var;

One Player Game'den girersiniz, çıkar karşınıza altı seçenek:

Bakiim, ooo, size bir **Single Race** yolu gözüküyor ki, rakibinizle güzel kapışacaksınız, ama durun durun, bir şey görüyorum, üniformalı, kırmızı-mavi ışıklar saçan bir de arabası olan biri peşinizde eheuhe... Sonunda finish gördüm ama bakiim bakiim, haaa yanlış görmüşüm...

Yarışa başlamak için önce parkuru seçiyorsunuz, aşağıda deyiniyorum bakın, okuyunca görürsünüz, şimdi deyinmedim, göremediniz ama okuyunca... Olacak olacak, yavaş yavaş... Sonra Arabanızı seçiyorsunuz, arabaları da anlattım ama okumak lazım değil mi? En sonda da vitesi seçiyorsunuz; otomatik mi yoksa değil mi diye ki "değil"i tavsiye eden bir kişiliğim vardır. Neden diyecek olursanız, oyunun zevkini arttırır. Bir de virajlara falan gelirken vites küçülterek hızınızı daha güzel ayarlama imkanı sağlar. Tabii altıyla 280'e vurmuşken beşe atıp da 270'e düşmenin nasıl bir anlamı olur onu da başka zaman tartışırız ki, yapmayın, etmeyin...

Bu aşamada, **Pitbull** [Accolade için oyunu yapan takım], Cup da cup demiş, koymuş, **Masters Cup, Championship Cup, Challenge Cup,** hatta iyice gaza gelip [ay araba yarışlı oyun açıklarken yaptığım şu gaza gelme esprilerime de bitiyorum] kendileri için bir de **Pitbull Cup** yapmışlar. Çeşitli kupa varyasyonları yani.

Bunların dışında bir de **Dragrace** var. Kendi arabanı seç, rakibini seç ve yüzbinlerin önünde amansız bir yarışa katıl. Kısa bir yarış olacak. [Valla mavra yapmıyorum, harbiden kısa yarış, bir kilometre bilemediniz iki blok öteye gidene dek - iki blok? - finish'e geliyorsunuz ve arkada kalan -ben- kaybediyor.]

Network Options, evinde yerel network ağı besleyen, modemi olan ya da iki ucu birer bigisayara bağlı seri kablosu olup da "iki turlayak mı abi" diyenler'in girecekleri menü. Yeri gelmişken ikiye bölünmüş ekranla aynı bilgisayarda kapışmak yok, kötü yani. Bilgisayarı geçmekten sıkılınca eve bir yerel network ağı almalı, incitmemeli mesajı çıkardım kendime buradan, ama ne oldu sonuçta oyun kaybetti, gözümde beş on puan kaybetti yani, o oldu...

Options... Maalesef oyunda menüler o kadar da iyi düzenlenememiş. İşte Options'da da bu olay iyice göze çarpıyor. Tamam güzel olmuş sade olmuş da bir kaç extra seçenek de göz çıkarmazdı hani... Gireceğimiz kapılarsa şöyle; **Game Options**'a açılan bir kapı var, **Timer**'ı, trafiği açıp kapar. **Display**'den hız göstergesinin, hızı, kilometre ya da mil cinsinden göstermesini ayarlarsınız. Yine options'dan açılan bir diğer kapı olan **Audio Menu**'den ses/müzik ayarlarıyla oynarsınız. **Display Menu** ise ekran çözünürlüğünü ve bakış mesafesini [çeviri konusundaki yeteneksizliğim bariz, siz anlayın artık, viewing distance işte] ayarlarsınız. Load'u save'i de açıklayıp delirmenizi istemem de **Configure Joystick**'den joystick konfigüre edersiniz derim, çılgınım, dedim bile hatta ehue... Görüldüğü gibi menüler gayet basit, gayet sade, gayet kısa, gayet şey.

Gelelim oyuna!

Güzel grafikler [3Dfx'le "tütüyor" gördüm, ama oynayamadım, alamadık gitti bir kart, ama yine de 'güzel' grafikler] + [233MMX'i olan birinin yorumunu okudum, 3Dfx olmayan versiyonu oynamış ve grafiklerin halen çok yavaş olduğunu söylüyordu. Bilemem ama evet, destekliyorum, henüz o teknolojiye erişemedim ama bende de yavaş abi], müthiş manzaralar, İngiltere'de "göl'de", San Fransisco'da köprüler üstünde [atlayışlar falan, harika], İsveç'de Alpler'in kucağında, Japonya Kyoto'da [gitmedim bilmiyorum], Amerika'nın geniş caddelerinde ve Almanya'da otobanda... Mükemmel ötesi arabalar ki, aşağıda hamuduyla anlattım, "yarışmak" tadı ki, nasıl anlatılır bilmiyorum da diğer oyunlardan biraz daha farklı bir tat var bu oyunda [ve tüm TD serisinde tabii]...

Hava şartları ve trafik oyunun en çekici özelliklerinden ikisi. Değişik hava şartları... Evet, 'uzaydan gelmedik biliyoruz' diyorsunuz ama ya silecekler, hadi bakalım. Yaa... Onu geçiyorum da, trafik... O sağından solundan geçtiğiniz araçlar, 200'le giderken karşınıza çıkan bir araç, heyecan [tabii sadece oyundan bahsediyorum!]... Arkada polis önde biz, trafiğin, yarışın kapışın ortasında... Hazır parantez içinde oyundan bahsediyorum demişken neden oyundaki tüm araçlarda ABS var ki, yani sizi bilmem ama bir yarış oyununda ben patinaj izlerini severim. Durun anlatamadım ama olsun. Hem bakın siz anladınız bile ehueh [Patinaj izi yok demedim güzelim, bak anlatamamışım ki ama, olmamış]...

Klasik TD tadı diyerek anlatmaya çalıştığım da bu sanıyorum...

Yokuşlar, inişler çıkışlar, müthiş manzaralar II [eheuhe], daha ne diyeyim. Bak yokuşlar... ay...

Ve işte arabalar:

Önce modern zamanların arabaları:

98 Dodge Viper; otoriteler onaylamış, bir çok dergide notunu vermiş "süper" diye. V-10 motoru, 450 beygirlik gücü ve 100km hıza 4.4 saniyede çıkabilen bu araç için "abi manyak bi şey" ya da "bundan bi tane olsa elimde götürmediğim kız kalmaz" [yani evine bırakmadığım anlamında eheuheu] demekten öteye gidemiyor ve kesiliyorum.

98 TVR Cerbera için, ingiliz yapmış diyorum, sadece 1050 kg ve hız kadranı yanlış hatırlamıyorsam köprüden uçmadan önce en son 298'i gösteriyordu. Uçtum ama ne oldu, batmadım, çünkü sadece 1050 kg. Yani insan ister istemez 360 beygiri bunun neresine sığdırmışlar esprisi de yapıyor şimdi durduk yerde.

94 Jaguar XJ200, sayılı üretim, 'uyuyan güzel'in böyle durduğuna bakmayın, gaz pedalını öpünce, 351km'yi vurur kadran, öyle kalırsınız. O değil de arabadaki 549 beygirlik o güç karşısında ezilip büzülüyorum, ta o kadar yani. Hem güzel hem güçlü.

95 Nissan 300 ZX de 430 beygirlik güç var, 291km max hızla yerini almış oyunda.

98 Chevy Corvette'e gelince, şöyle şimdi, 37500 $ borç verebilecek biri varsa ben atlayım geliyim bununla, size pratikte de arabayı güzelce anlatmış olurum. 345 beygirini de 277 km'lik max hızını da beraber test ederiz. Oki mi? Hadi bakalım...

Klasik arabalara gelince,

66 Shelby Cobra, 67'de sonuncusu üretildi. O tarihe yetişemedim ve bu güzel arabayı acentasından alamadım. Ancak koleksiyoncuların gözdesi bu "güzel" için yollarda 490 beygir gücündedir derler. Hayır abi anlamıyorum 4 vitesli diye bi garip baktınız, 301 yaptığına inanmıyor musunuz yani?

71 Plymouth, "Hemi" Cuda, Hemi derler çünkü Hemispherical Head'i ['yarımküre kafa' diyeceğim demek isteyen bir insan değilim] uzunca söylemek istemezler. İçine binmeden tarttırdım 1582 kg çekti. Ağır mı ağır bir araç diyorsunuz ama, içine bindim 282 km yaptı ki, saygım sonsuz "Hemi, abi müsait bi yerde" dedim ve indim.

69 Chevy, Camaro, ben de inanmadım Ostim'den arkadaşım Alper Usta, 600 beygirdir bu, 4 vitesi var diye gülme, kızları alır da 330'a basardık biz bunla gençliğimizde, o zamanlar kasis-çukur yoktu, valla yaptım sen bilmezsin deyince... Hatta olayı abartıp 4.3 saniyede 100km hıza ulaştığını falan da anlatmıştı da ben dinlemedim.

70 Chevy, Chevelle, 1762 kg'lık dev bir canavar. 500 beygir güç, 4 vites, 296 kilometre hız... İçi varya bizim salondan büyük ta o kadar.

69 Chevy, Corvette ZL-1, güç ve estetik bir arada diyeceğim yok basma kalıp olacak ama yine de 600 beygirlik güce, 325km'lik max hıza, karizmasına, hadi bunları geçtim de o güzel farlarına benden 9/10... Bilmiyorum, sanırım aşık oluyorum...

67 Pontiac GTO, 1582 kg ama yokuşta bana mısın demiyor, adamlar yapmış, bu arada beygir beygir diye diye bitirdim yazıyı, bari bununkini de söyleyeyim; 565. 311 yapar düzde, yokuşta yavaşlar, güzel direksiyonu ve vites kutusu vardır.

Tamam mı, oldu mu, güzel dedim mi?

İzninizle yazının bu bölümünde, Muder'in "Ekrandaki bu şeyler de nedir?" isimli akıllara ziyan eserinden küçük bir alıntı yapmak istiyorum:

test DR

"...Ekrandaki bu şeyler de nedir, sanırım aklımı kaybediyorum, nedir nedir nedir? Sol üst köşedeki zaman göstergesi onu anladım, sağ alt köşedekiler de motor devrini ve hızı gösteren kadranlar bunları da geçtim. Sağ üstteki Race Position ki, genelde 6'yı gösteren yarıştaki sıralamam, sol altta da ikide bir arabanın vites kutusu çıkıyor. Üst ortadaki şu renkli küçük noktacıkları da çözdüm kendi içimde, beni ve diğer araçları simgeliyor o küçük noktalar ki, kendimi ve onları, aramızdaki mesafeyi kolayca izleyebileyim diye... Peki pekiii, hepsini çözdüm de, bu hayatın anlamı nedir? Nedir nedir nedir?..." Aldım yazdım. Şimdi de oyun sırasında **F1'e** basınca ne olur, **F4'e** basınca kim gider, **X'e** basınca uçar mıyız kaçar mıyız sorularına eğiliyorum. **F1,** ekran büyüklüğü. Monitör yine 14 inch kalıyor ancak içindeki görüntüler değişiyor. **F4** viewing distance, uzaklık ayarı, uzak, uzak, çok uzak ve uzak biçiminde ayarlanabilir.
P ve **ESC** pause ki buradan müzikle efektlerle ve görüntüyle [uzaklık] ilgili ayarlara ulaşılabilir.
X kornadır ki, basınca düt diye ses çıkar. Trafikli ortamda "çekilir misiniz bayım ben geliyorum boşaltalım yolu arkadaşım" babında kullanılabilir. Bir de düğünlerde kullanılır ama oyunda evlilik seçeneği yok. Bak onu da şimdi burda farkettim, takdir ettim.
Vites değiştirmek icap etti ama vitesleri bilmiyorsunuz. Korkmayın yanınızdayım. Şimdi sağ tarafınızda siyah uzun bi çubuk var. Bunu elleyin. Bunun adı vites. Şimdi bunu ikiye, üçe, beşe atabilmek için **A** tuşu vardır onu kullanmalı derim. Beşe çıktım inemiyorum, kam milini kıracağım sanırım yardım et Muder diye bağırmadan önce size Z'yi tavsiye ederim ki vites düşürür kam milini incitmezsiniz. Kam Mili önemli bir mildir. Teknik bilgi yaptım hem de güzel oldu. Ehuehe...
Demo biraz daha başarılı olabilirdi. Ses efektleri de "biz başarısızız abi" gibi bir ses verdiler bana, sonra uyudum geçti...
Lake District'deki yağmur efekti başarılı. Özellikle onu diyorum çünkü daha önce böyle yağan yağmur görmemiştim. Onun dışında duman efektleri de güzel, arabayı çalıştırırken falan çıkan dumanlar yani...
Taşlı yollar, mağara gibin geçitler falan da ekstra atraksiyon hesabı, güzel olmuş.
Oyunu yapan ekipten biri anlatıyordu geçen gün, kulak misafiri olayım dedim de, neler duydum bakın; parkurları tasarlarken almışlar bir ellerine gerçek haritaları bir ellerini de koymuşlar mouse'un üstüne, çiziktirivermişler "gerçeğe en yakın"ı... Sonra adam farketti dinlediğimi, kaçtı gitti.
Yorumum, "NFS II'yle çekişir". NFS'e genç yetenek, TD4'e de efsanenin torunu diyeyim siz anlayın.
Hızlı bir aletiniz, güzel Ram'iniz, 3Dfx [deyip duruyorum ama maalesef fark bariz] kartınız falan varsa denemeye değer...
Direk bana gelip sorarsanız, gencini güzelini alırım derim, o başkaaaa.
Geriye kalan 97'ye bakıp da gözlerim dolunca, aklıma 97 diye tabir ettiğimiz zaman dilimi içinde, bir gün, arabayla eve gelirken, açık pencereden girip de kulağımın arkasını sokan arıya rağmen, amacıma ulaşıncaya, eve gelinceye kadar, kendimi tutup evde aynanın karşısına geçip de "AAAAAARRRGHH!" diye bağırışım geliyor. Hatırlıyorum, kendimce yılın olayı ilan ediyorum bu durumu. Egomu tatmin edip, kulağımın arkasını okşuyorum. O



olmuş bu bitmiş, umrumda değil demiyorum ama bunca olan biten içinde, başıma ne gelirse gelsin, ne olursa olsun şu kısacık hayatımda, kendimi sevdiğim için, hala çok sevdiğim için MUDER olduğum için, ayakta ve dimdik durabildiğim için kendimi takdir ediyor, böyle tadına doyulmaz yazılar yazdığım için de teşekkür edip, seviyor seviyor seviyor ve hızla kaçıyorum gözünüzün taa içine bakarak. Olayım budur benim, kaçan giden bir insanım, duramam yerimde...

⊠MUDER "Kam Mili Kılıklı"



FİRMA	ACCOLADE
TÜRÜ	ARABA YARIŞI
SİSTEM	Pentium 133 16 MB RAM 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL	%85









RIVE4

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Fakat yeltendiğim bu hareket bana verilen yetkinin çok çok üzerindeydi. Ayrıca genleriyle tamamen oynanmış ve temiz birer insana dönüştürülmüş bu kişileri bilgisayar dahisi olduklarını dair nasıl ikna edeceğimi de bilmiyordum. Thing'i altetmenin yolunun tamamen bu kişileri kontrol altında tutmak olduğuna inanıyordum. Şimdi yeni yeni fikirler üretme zamanı gelmişti. Ekip arkadaşlarımda benim bu çılgın hareketime destek vereceklerini açıkladıktan sonra yasal ve yasal olmayan bazı fikirler üreterek harekete geçmeye hazırdık. Planımızı 2 bölümden oluşuyordu: birincisi bu manyakların [sözde tekstil işçilerinin] artık fabrikada çalışmak zorunda olmadıklarını ve Devlet adına çalışarak daha fazla ücret alacaklarına inandırdık. Böylece bu kişiler üzerinde kontrol sağlamış olacak ve deneylerimizi herhangi bir engelle karşılaşmadan uygulayabilecektik. İkincisi ise yeniden kazandırılmış bu kişileri saklamak olacaktı ki en zoru da buydu. Tekstil işçilerinin parasını aslında kendi cebimizden ödeyecek ve onlardan bu işle ilgili kimseye tek bir söz etmemelerini sağlayacaktık. Bundan sonraki çalışmalarımız ip üstünde yürümeye çalışan bir cambaza benzetilebilir. Hem bu manyaklarla uğraşıp hem de onları saklama zorunluluğu yeterince zordu zaten. Ayrıca manyakların üzerinde yapılan işlemlerde esaslıydı doğrusu çünkü gerçekten hiçbir şey hatırlamıyorlar, hiçbir şey bilmiyorlardı. Kendi yarattıkları manyağı gördüklerinde bile hiçbirşey hissetmemişlerdi. Bu olanlar onların basit hayatı için bir lüksdü ve bu lüks onlar için tehlike olmaya başlıyordu. Çalışmaların hiçbir sonuç vermemesi bizi bir kere daha yeni fikirler üretmeye zorluyordu. Thing ise yıkıcı eylemlerine bir yenisini ekleyerek herkesi kızdırmaya ve şaşırtmaya devam ediyordu.

Herşey yataktan kalkar kalkmaz başlıyor zaten. Gerçeklere ilk adımımı attığımda; gözlerimi açtığım anda. İğrenç bir beyazlık tüm varlığıma tecavüz ettiği anda. Kontrolümde olsa o huzur dolu karanlığı kendi lehimde kullanmak isterdim. İstediğim kadar hem de. Beş yıl, on yıl, yüz yıl. Kimsenin yüzünü görmeden, kimsenin derdini çekmeden, bana verilen lanetli rolü oynamak zorunda kalmadan. Böyle bir evrime maruz kalmayan tek yaratık ben olmak isterdim. Kendi besinimi, kendi gereksinimlerimi dışarıdan değil, kendi kendime sağlamak isterdim. Kendi kendine yeter olmanın tanımı o zaman bu olurdu bana göre. Ama hayır. Ne yazık ki hayır. Biraz sonra hayat denen bu beş küsur milyar yıllık oyunu kendi adıma katlanılır kılmak amacıyla bence hiçde önemli olmayan bir serüven dizisine atılıcam. Ama ne serüven; her bölümü aynı ve sıkıcı. Dışardaki gerçeklerle içimdeki gerçeklerin bu kadar çeliştiğinin farkındaydım ama bu çelişkinin bu günlerde olduğu gibi beni bu kadar rahatsız edeceğini hiç tahmin etmezdim doğrusu. Hem nedir ki gerçek? Dışardan gelen bilgilerin beynim tarafından yorumlanıp bir etiket yapıştırılarak kayıtlara geçmesi mi? O gerçeklerin tek ispatı bu mu? Şu karşımda karlı bir görüntümü sunan aynanın gerçek yapısı hakkında ne biliyorum? Beynim ona "cansız" etiketini yapıştırırken hangi kriterlere göre davranıyor ki? Aynanın atomlarının bu kadar kararlı bir şekilde bir arada durması onlarda da bir bilinç olduğunun göstergesi olamaz mı? Benim atomlarımla onların ki arasındaki fark kararlılık mı? Hayır, işte yine başladım. Öyle ya yüzümü yıkayıp işime gitmeli; ruhumu, enerjimi, zamanımı ve bilgimi belli bir para karşılığında satıp, insanlara çok gerekli olan Grafik ve Animasyon dalında hizmet vermeliyim. Peki öyle olsun. İşte Mecidiyeköye gideceğini tahmin ettiğim bir Taksi yaklaşıyor bile. Yansıtma özelliği fazlaca olan camın gözlerime güneş ışığını doldurmasına aldırmayarak "taksi, hey taksi. Belli bir koordinata gitmek amacıyla size olan ihtiyacım paramla doğru orantılıdır, bence durmalısınız" anafikirli bir el işaretiyle durduruyorum. "Mecidiyeköy, Sıracevizlerden gidelim" gibi gayet ruhsuz ve umursamaz bir tavır takınmamı engelleyemeden yola çıkmaya başlıyoruz. Taksinin hareketiyle insanlar geri gitmeye başlıyorlar; tıpkı hayatta olduğu gibi. "Yolda ki trafik sıkışıklığının benim ruhuma vurduğu darbeler olsa olsa gerçektir" diye düşünüyorum. Taksici Politikadan bahsediyor ve bol bol bel altı terminolojisi kullanarak önüne fırlayan arabalara ve milletimizin müzmin hastalığı olan salaklık üzerine mühim açıklamalarda bulunuyor. Arabanın durması esnasında camın hemen önünde gereksiz yere ağlayarak bilinçsizce ilgi çekmek isteyen ve annesine hiçte haketmediği eziyeti hak gören köpek suratlı kız çocuğuna bir tokat çakmak istiyorum. Çok mühim işlerinin iki saniye de olsa gecikmesine dayanamayan sabırsız insanların, arabanın önüne şovalyece bir tavırla atlayıp, sonunda ezildiklerini ve bu esnada hiç de kılımın kıpırdamayacağını düşünmeden edemiyorum. Arabalarında bencillik yarışmasına giren milletimizin bu yolla kimseye olmayan saygısını çığlık atan korna sesleriyle kanıtlamasını görüyor ve bu kornaların, arabaları havaya uçurduğunu düşünmeden edemiyorum. Atomların raslantısal olarak mükemmel bir uyumda bulunmasının hemen sağımdaki kadında şımarıklığa, narsistliğe, küstahlığa, kaprisli olmaya ve megolomanlığa yol açarak aslında tamamını plastik birer cinsellik, ilgi çekme veya odak noktası olma isteği olarak kullanmasını anlamıyor ve yanına gidip "çok afedersiniz bayan saçınızı yolabilir miyim?" demek istiyorum. Gerçek bir kapitalist

simgesi olan takım elbiseli, eli çantalı, sözde saygın olan şu zavallı bay ego'ya "pardon, amuda kalkar mısınız?" demek istiyorum. Bu arada hiç ilgilenmediğim halde ve ilgilenmediğimi gayet açık seçik surat ifademe yansıttığım halde, hala, arabanın motoru gibi hiç durmayan motor-çene Taksiciyi içimden gelerek yol boyunca tekmelemek istiyorum. Suratında iki kilo boyayla kendini komik ve eskimiş bir süs bebeğine çevirmekte profesyonel olan 60'lık bayan deformasyona "bence sizin makyaja değil, bir kaportacıya ihtiyacınız var" demek istiyorum. Sonunda Mecidiyeköy'e geliyorum. Taksicinin beni istediğim koordinata getirmesinin bedelini ödeyerek "iyi günler" maskesi altında lanet ediyor ve 1 metrekarelik alandan kendimi dışarı atıyorum. Ama serüven bitmiyor, daha yeni başlıyor. Kafamın yarısında yatağımdaki huzur dolu karanlığı düşlerken, diğer yarısında beni olmamam gereken koordinatlara sürükleyen insanları yok etmeye devam ediyorum. Kafamda ki hayat kavramının bir gün ete kemiğe bürünüp karşıma geçerek "sana bir iyi, bir de kötü haberim var" demesini bekliyor ve cevabımı veriyorum: "Kötüyü biliyorum, sadece iyiyi söyle ve defol".

Merhaba Overdose bağımlıları. Nasılsınız bakalım bir aydır? Ooo pardon yanlış soru sordum galiba. Öyle ya mektuplara bakmam yeterli. Beni soracak olursanız [bir ihtimal!!] aynen yukardaki gibiyim. Hayatı kendi adıma katlanılır kılmak amacıyla çeşitli aktivitelerde bulunuyorum. Bu aktivitelerin en zevklisi ve egomu cilalayan yanı ise Overdose. Bu ay da Mektup bombası devam etti. Gelen mektupların çokluğu yüzünden Meg ile ben tüm mektupları değerlendirmek amacıyla çeşitli teoriler üretmek zorunda kalıyoruz. Anlayacağınız 8 sayfa da yetmemeye başladı. Bakalım, bu konuda bir süpriz gelecek gibi. Şimdi bu ay da açıklanması gereken bazı maddeler varmış gibi geldi bana:

1- Elimde olmayan teknik nedenlerden dolayı gönderdiğiniz E-Mail'ler dağlar kadar oldu ve hiçbirisine cevap veremiyorum. Çünkü E-Mail'im de bir arıza var. Hıyar Editörümüz bu sorunun üzerinde çalışmalara başladı ve en kısa sürede Overdose Web alemlerinde de sorularınıza en güzel [ve öhö!! en kestirme!! - şaka şaka] cevaplar vermeye devam edecek. Coming Soon...

2- Gelen mektuplarda ki sorularınız da Teknik soruların fazlalığı dikkatımden kaçmadı tabii ki. Aslında bu soruları benim açıklamam da hiçbir engel yok ama GameShow'da koskoca Engin Abla'nın alanına giren bir sürü teknik soruyu da benim cevaplamam siz de takdir edersiniz ki abes kaçmaktadır. Ayrıca bazı anlamadığım teknik problemlerin çözümlerini sürekli Engin Abla'ya sormak da işin diğer dramatik yanını oluşturmaktadır. Sözün özü Lütfen teknik sorularınızı Engin Abla'ya yazar mısınız? [biraz ilginç bir cümle oldu sanki]. Yani Engin Abla'nın işi budur ve nedense güzeller güzeli Engin Abla'mızın işini ben yapıyormuşum gibi hissediyorum. Hem bu konular hakkında kendisi size benim verdiğim cevaplardan daha geniş ve ayrıntılı açıklamalar yapacaktır. Fakat asılmayın sakın gözlerinizi oyarım. O benim.

3- Farkındaysanız son zamanlarda her yerinden tarih ve sanat fışkıran [ne alakası varsa] güzel Türkiyemiz de artık herşeyiyle Türkçe yapılmış [seslendirmesinden, manual'ine kadar] orijinal oyunlar fışkırmaktadır [yani gelmektedir]. Dünya devi Electronic Arts ile Fransız Devi Cryo'nun tüm oyunları her şeyiyle Türkçe olarak Huzurlarınıza gelmekte ve bu durum çok sevindirici olmaktadır [ders anlatıyor muşum gibi oldu sanki]. Aslında söylemek istediğim, yıllardır acısını çektiğimiz kopya oyunlardan, onların getirdiği sıkıntılardan, problemlerden kurtulmak için önümüzde oldukça güzel seçenekler sunmaktadır bu durum [Aral Ithalat ve Raks distrübütörlüğünde ve madem parantez arası Aral'dan çok şikayetçiyim ayol]. Tabii ki 25-30 dolar vermek zor gelebilir; ama ortak bir sağduyuyla orijinal oyun alınmaya karar verildiğinde [ki ben karar aşamasındayım, çünkü bıktım kopya CD'lerin sorunlarından] bu avantajı lehimize kullanabiliriz [ders bitti!!]. Tabii kı unutmamanız gereken şey GameShow'un Orijinal oyunlarla ilgili bu tip girişimlerin [Aral, duyduğuma göre ayıp etmişsin] her zaman arkasında olduğu ve en iyi orijinal oyunların da Kamer'de bulunduğu olmalıdır.

4- Burada da kısaca Overdose'u eleştirenleri... pardon yanlış söyledim. Overdose'a bekçi köpeği gibi havlayanlar hakkında birşeyler söylemek istiyorum. Bu sert tanımlamamdan alınanlar olacaksa onlar zaten kendilerini biliyorlar, lütfen diğerleri alınmasın. Bu söz konusu kişiler "Overdose berbat, çok kötü" gibi tamamen karalama amaçlı şeyler söylemekte fakat böyle bir sonuca vardıklarını belli edecek hiçbir kanıt söyleyememektedirler. Aptalca bir yargı sonucunda, istedikleri şeyi göremedikleri için havlayan bu tipler bahane olarakta "eleştiri" gibi anlamını kesinlikle bilmedikleri bir kelimeyi, kendi sığ düşüncelerini gizlemek amacıyla kullanmaktadırlar. Eleştri yapılırken Akılcı yollar izleyene; ve neye, ne için eleştri yaptıklarını açıklayacak düzeye gelene kadar bu tipler, tarafımca umursanmayacaktır. Sonuç olarak Overdose bu havlamaları haketmemektedir [oh be rahatladım ayol!!].

Çok uzattık, bakalım bu ay neler yapmışız:

Ayın Oyunu: Bu ayın oyunu aynı zamanda dünya görüşümün, duygularımın ve hislerimin oluşmasında çok önemli bir yeri olan [hiç alakası yok!!] Blade Runner filminin oyunu. Oyun filmin senaryosuna paralel bir şekilde ilerliyor. Fakat Adventure olduğu için [ha, oyun Adventure şimdi söyliyim bari] ufak tefek [yerine göre büyük, çok büyük, daha büyük] ayrıntılar eklemişler; yani sonuca farklı yollardan, farklı bilmeceleri çözerek ulaşıyorsunuz [filmin de oyunla aynı olduğunu düşünenler için söylüyorum]. Kahramanın Harrison Ford olmadığı [herifin fiyatı 20 milyon $] oyun; bilmeceleri, sesleri, film-like [ingilizce ukalalık yapayım dedim] atmosferi, heyecanı ve müthiş 3D grafikleriyle [merak etmeyin 3D hızlandırıcı istemiyor] kesinlikle alınmaya değer. Bu arada filmi görmemiş olanlara Blade Runner'ı [ama Director's Cut versiyonunu] şiddet ve vahşetle seyretmelerini tavsiye ediyorum.

Ayın Filmi: Bu ay sadece tek filme gittim: Dream with the Fishes. Alternatif sinemanın en güzel örneklerinden olan film, hayatın gün batımına varan insanların ruhunda oluşan şiddetli dalgalanmaları, çelişkileri ve değişimleri mizahi bir üslupla anlatan keyifli bir seyirlik [klasik sinema eleştirmeni lafı]. Hep aynı, monoton bir çerçevede ilerleyen gıcık Hollywood filmlerinden geçilmeyen bir dönemde hem düşündüren, hem güldüren ve biraz da hüzünlendiren bir filme gitmek isteyenlere. Hadi doğru gişelere...

Ayın Albümü: Eski toprak Savatage'dan güzel bir albüm var bu ay kulaklarımızda [kulaklarımda]: Wake Of Magellan. Melodik bir yapıya oturtulmuş Hard Rock ritimlerinin hemen belli olduğu albüm beni hayal kırıklığına uğratmadı. Hem coşkulu, hem de acıklı ve karamsar bir müzik ziyafeti sizleri bekliyor. Ne diyim, ben olsam alırdım [ne?].

Ayın kitabı: Bu ay Hugo ve Nebula gibi büyük Bilim Kurgu ödüllerini silip süpüren Jack Vance'in "En Son Kale" isimli romanı huzurlarınızda. Metis yayınlarından çıkan kitap, dünyanın çok ilerki bir döneminde insanların makinalara [daha doğrusu yarı organik ve duygulu Mek'lere] olan kölece davranışları sonucu, makinaların sözde saygın ve kibirli insanlara olan isyanını anlatıyor. Başka bir deyişle İnsanlarla makineler arasındaki varoluş mücadelesini anlatıyor. Şu son yıllarda Teknolojinin yararlı- zararlı yanlarının tartışılıp sorgulanmasını göz önüne alırsak, roman güncelliğiyle de ilgi çekici bir hale geliyor. Hemen alınmalı. Ayrıca Hırsız-Dedektifimiz Bernie Rhodenbarr maceraları tam hız devam ediyor [ve tam hız okuyorum, okutuyorum, okutucam, okunmalı]. Raflarda tozlanmasına izin vermeyin.

Ayın Patlağı: Geçen ay kimse patlamadı diye sevinirken bu ay yine 1 kişi aniden patlayıverdi: Kanka'm Muder. Derginin en sevimli, en iyi ve sorunsuz tek yazarı olarak gördüğümüz [gördüğüm] Muder de malesef GameShow'un birikmiş lanetinden payını aldı ve patladı. Tabii ki Patlakların içeriklerini açıklayamadığım için bunun da Tarihin patlak sayfaları arasında yerini alacak olmasından başka yapacak hiçbir şeyim yok.

Ayın Yılı: Şimdi bu ne demek diye soracaksınız ama ben sorunuzu bir yana bırakarak 1998 yılının hepinize başarı, sağlık, GameShow ve bit tabii ki Overdose getirmesini temenni ederim [amin].

Ayın Kampanyası: Yaw beyler/bayanlar. Şu disket kampanyasına bir el atın. Ben de ne güzel övünüyordum Overdose'cuların kampanyalara olan desteğinin ne kadar muhteşem olduğu konusunda. Çok rica etçem. Hadi...

Ayın Sorusu: Sorular devam ediyor [ama cevaplar yok, çok ayıp]. Bu ayın sorusu şöyle: Size tekrar doğma şansı verseler şu andaki siz olmak ister miydiniz? Evetse neden? Hayırsa neden?

Eveeet, artık başlayalım. Buyrun:

Selam Mr. Zebani,

Mektubuma diğerleri gibi "Nasılsın" veya "Bu sana bilmem kaçıncı mektubum" diye bir başlangıç yapmak istemiyorum. Bunlar çok klasik laflar. Aaa ! Mektubuma başlamışım. Ne diyeyim. Allah bu mektubun sonunu hayır etsin.

1- Windows 95, Fifa 97, Nfs2, Larry 7 hangi programlama diliyle yazılmıştır? Java'yla yazılan bir oyun biliyor musun?

2- İnternet'te Civ2 ek senaryoları alabileceğim doğru mu? Doğruysa nereden?

3- Outlaws 8 Ram'da çıkıyor mu? Demosu çıkıyordu ama?

4- Hacker olabilmem için neler gerekli?

5- Bir uyarı : Bazı kurnaz okurların artık oyun tavsiyesi için bazı yeni sistemler bulmuşlar. [Fifa 97 'mi Kick off 'mu? Larry 7'mi Discworld 2'mi?] umarım farkındasın.

6- Yabancı bir dergiden aldığım CD'de Direct X'in 5 sürümü var. Fakat benim Windows'un tipini beğenmedi. Yükleyemiyorum. [This Language of Direct X is not supported by this version of Windows] gibilerinden mesajlar veriyor [Benim Windows Türkçe].

7- Ekim sayısının kapağındaki "10" ne? [Pc oyunlarında Türkiye'nin 10 numarası, eheheh. . . .]

Şimdilik bu kadar. Mektupların devamının geleceğine emin olabilirsin [Sıkıysa olma].

Cem "Buraya yazacak bir şey bulamadım" KARAGÖZ

Zebani: Abi sen "öyle veya böyle" başlamıycam dedin ama aynen "öyle veya böyle" başladın [ben nasıl başladım şimdi; kötü başlangıç, tüh], farkındasın değil mi? Bundan sonra senden daha post-modernist girişler bekliyorum [hiç tavsiye etmem ama!!]. Evet bu mektup biraz garip olacak gibi. Allah bu mektubun sonunu hayır eder mi bilmiyorum ama ben hemen hayır-evet seansına geçeyim bari:

1- Bu saydıklarının hepsi Amiga Basic'le yapılıp, sonra PC'ye convert ediliyor desem yalan olacak, zaten yalan [Amiga'yı özledim ben!]. Aslında benim bildiğim "C" veya "Assembler" ile yapılıyor. Ama Assembler çok gıcık bir dil olduğundan şimdilerde kullanılıyor mu belli değil. Java'yla

yazılan oyunlar ise bizim küçükken oynayıpta yenilince karşıdakini dövdüğümüz üç-taş, beş-taş, iskambil [o ne be?] tipi oyunlar[sadece internet için o da]. Bir de Java motorsiklet konusu var ki hemen susmak istiyorum.
2- Hayır kesinlikle talihsiz ve kuyruklu bir yalanın kurbanı olmuşsun [nasıl oluyorsa!]. Civ2 için "Fantastic World" isimli yeni bir bölüm piyasaya sürüldü, ancak onu alabiliyorsun. Bunu da nereden alacağını biliyorsun heralde [ay dayanamıycam söylüyorum: Kamer bilgisayar, ehihi!].
3- Nayır. Naoutlaws 8 Nram'de çıkmıyor, Nminimum 16 Nram'de çıkar [bu ay çokça Cüneyt Arkın movie seyrettim de!!].
4- Bak şimdi bak bak olaya bak [arada hiç noktalama işareti yok, bu iyiye işaret[!] değil]. Önce ne için Hacker olmak istiyorsun buna cevap ver. Ama ben senin cevabını beklemeden [1 ay uzun bir süre] sana gerekenleri vereyim: 1 adet en IQ'lusundan bir beyin, Anti-sosyal olmaya eğilimli sorunlu bir kişilik, uzman Psikolog'dan onaylı Paranoya belgesi, açma-kapama düğmesinden Network'lere kadar uzanan bilgisayar kültürü, 1 adet karanlık ve örümcek dolu oda [tamam bunu abarttım], bilgisayar, modem, sonra bir baş cesaret [büyük anlamında], yakalanma riskine karşılık karete veya jet kune do bilgisi ve son olarak 1 adet FBI, pardon komiser Ayhan seni yakalayıpta 20 sene hapise tıktığında "pişmanım" diyerek salya sümük ağlamak. Hala Hacker olmak istiyor musun?
5- Sorma, farkındayım. Savaş boyalarımı sürdüm [ipucu Engin Abla'nın makyaj takımı]. Fifa 98 iyi oyun, Larry 7 ise... [ne oluyor bana!!].
6- Windows gerçekten de senin Direct X'in tipini beğenmemiş. Bunun yerine başkasını bulman gerekiyor. Her oyunun içinde bir tane var. Onları deneyebilirsin. Hiçbir şey olmassa formatla diyecem utanıyorum...
7- Bu işin sırrını biliyorum ama Meg'in bu konuda Patronluk yapacağı tuttu ve bu müthiş sırrı Halka açıklayıp bilgilenmesini önlemek amacıyla beni tehdit etti. Tek ümidim kamoyu sağduyusu [ah!!].
Hay 1000 kunduz, en iyi cümlelerimiz bile tehdit kokuyor. Tamam abi, eminim, sen kesin mektup gönderecen [pardon disket. Alçaklar sizi niye disket gönder mıyorsunuz. Acımıyor musunuz bana? Bak parmaklarım klavye romatizması oldu. Bu arada romatizma diyince "yarın yağmur yağacak" esprisini yapmazsam rahat edemiycim].
Hoşçakal ve mektup yaz.

Sevgili Zebani
Bilmem bu sana kaçıncı mektubum [8], ama artık saymaktan bıktım. Bari ben direk sorulara geçeyim:
1- Windows problemleri aldı başını gidiyor. Nedir şu msgrsv32 dosyası? Need for Speed 2 ve NBA 97 oyunlarında hata veriyor. Lütfiye [pardon lütfen] bir çare.
2- İlk Türk Real-Time hakkında neler biliyorsun?
3- Bilgisayarı sık sık [o kadar da sık değil aslında] format atmak HD'ye zarar verir mi?
4- Senden oyun önermeni istiyorum. Sadece senin tavsiye bölümünde birkaç tür daha eklemen olacak. Örneğin: Sport başlığı altında bütün spor türlerini değerlendir. Sadece futbol ve basketi ele almak iyi değil. Okey?
5- Bir kaç oyun hakkında bilgi istiyorum. Bunlar Beast and Bumpkins, Fallen Heaven.
6- Benim garip ama doğru olduğu kanısında olduğum bir düşüncem var. Mektupların hepsini okuyup değerlendiriyoruz diyorsunuz ama bence öyle yapmıyorsunuz. Eğer öyle olmuş olsaydı benim mektuplarımdan birini yayınlardınız. Lütfen sözünüzde durunuz [bunu yayınlayın da öpüşüp barışalım. . . . . muck. . . .]
Sorular bu kadar. Tekrar gözükmek üzere chüs [okunuşu çüşş pardon, pardon çüs] . . TO BE OR NOT TO BE THAT'S ALL PROBLEM IS ONLY ZEBANI.
Alper ". . . . . "GEMİCİ. .

Zebani: Alper bak günahımı alıyorsun. Gel bir gece Kamere [gece olması önemli!] bul beni bak bakalım 8 tane mektup yollamışmısın. Çok ayıp ve esefle kınanması gereken bir davranış seninki. Şimdi senin bu kızgınlığına "tatminkar reçeteler" sunalım [bana kızma, beni sev!]:
1- O dosya da kesin uğursuz bir büyü var [biraz da kocakarılık yapalım]. Bence Bill Gates hıyarının kullanıcılara olan bir jesti ya da daha bilimsel olursak o dosya bir "Core" dosyası [pardon ihtimal katmayı unuttuk]. Bu "Core" dosyası makinanın çakılması esnasında son yapılan hangi işlemler varsa onları belirtmek amacıyla sistem dosyalarının içine topluca bir isim altında saklar [işletim sisteminin özelliğine bağlı olarak]. İşte "msgrsv32" isimli dosya bu tip bir "Core" dosyası olabilir. Bizde de bol bol hata veriyor ama silmeye de tırsıyoruz, araştırmalarımızı derinleştirdik.
2- O aslında gavur oyunu ama Türkçeye çevrilmiş hali. "yes sır, yes my lord" gibi boyun eğme cümlelerini bir de bizden dinleyin. Bu ay açıkladık bile.
3- Bu işi sık sık yaptığın için mi soruyorsun [ne kadar sık olmadığını söylesende, benim gibi iflah olmaz şüphecileri kandıramassın], yoksa öğrenme amacıyla merak ettiğin için mi? hı? Neyse yüreğini temiz tut [yiğidim!] bir şey olmaz ama Engin Abla'da çok kızdı. Öyle şey

ÖNEMLİ VE ZORUNLU AÇIKLAMA

Salağın biri kuyuya bir taş atmış, olan bize [bana olmuş]. Burada söz konusu salak: Serkan. Aslında GameShow'da kendince bir imaj yaratan Serkanın salaklığı, dergi içi atışmalarda bir sembol olarak kullanılması ve sıcak bir hava yaratıp, samimiyeti artırmasından başkaca, fazla ilgilendirmiyordu beni. Son yazısında da yine kendince bana sataşıp ortalığa gereksiz bir tartışma getirecek bir yazı yazmamış olsa, gidip gitmemesi de umurumda değildi. Neyse konu şu: Bu salak, aslında Zebani'nin kendisi olduğunu yazarak kafa karıştırmak, mideleri bulandırmak istemiş ve bunu da aldığım mektuplardan gördüğüm kadarıyla başarmış da. Tabii gitmek zorunda kalan bir salağın yaptığı absürdçe yanlışı düzeltmek de bana düştü. <u>Şimdi benim Serkan olduğuma içtenlikle inananlar, size sesleniyorum:</u> Serkan beyin yazısına kanarak benim hayali bir karakter olduğuma inanıyorsanız safsınız; Serkanın yaptığı aptalca mizahı anlamıyorsanız mizah duygunuz hiç gelişmemiş ve en önemlisi de GameShow'un hayali bir karakter [üstelik Zebani isminde] yaratarak okuyucuların ilgisini çekmeye çalışıp bunu bir kandırmaca olarak önünüze sürdüğüne inanıyorsanız çok pardon ama siz de salaksınız. Burada, kayıtsız şartsız, araştırmadan etmeden, safça, küçük bir yazıya inanan insanlara varlığımı kanıtlamak için böyle bir yazı yazdığım için ben POLAT YARIŞÇI da, insanların bu sorgusuz sualsiz inançlarından tasvip etmediğimi belirtiyor ve bitiriyorum.

olurmuymuş ayol dedi [sık sık formatlıyorsan]. Ben de sevdim onu.
4- Doğru söylüyorsun... Çalışmalar başladı...
5- Beast&Bumpkins 32. sayıda açıklandı ama kısaca, Warcraft'la hayatımın aleti Amiga'da gece gündüz 4 mevsim oynadığım Settlers'ın oldukça hoş ve yenilikçi bir birleşimi olan Real-Time [ammada kısa ha, şuraya bak Han Duvarlarından daha uzun oldu. Araya virgül mü koysaydım?]. Fallen Heaven'da orta halli bir real-time strateji. Pek ilginç değil.
6- Alper seni bulup bir önce kanını emmezsem bana da Zebanı demesinler. Düşüncen doğru değil ama alınganlık derecesinde garip. Gel bi ısırayım barışalım.
Problem olduğum doğru ama aynı zaman da çözümler de sunarım ben, bunu unutma. Ayrıca şunu da unutma insanların olduğu her yerde problem vardır, isimler önemsizdir ve şunu da unutma yeni kitabım: "Ateşli ısırıklar" [bu ay yazdığım kitapları önermeyi unuttuğum aklıma geldi birden].

Merhaba Zebani,
Saat 24:01 olmuş gözlerim pörtlemiş bir şekilde bir yandan felsefe çalışıyor, bir yandan sana mektup yazıyorum. Yok Pragratizmmiş yok Pozitivizmiymiş neymiş saçma sapan şeyler. Neyse hayat boş GAME-SHOW'la coş [hu hu].
1- Hayatımda hiç FRP oynamadım oynayanada rastlamadım. Muhammed obimiti okudum yine anlamadım nasıl iş bu FRP [sende mi] anlatsana kısaca yav.
2- Need for speed 2 olayı hani Ford Indigo anlarsın ya.
3- Bana bir tane şöyle vurdulu kırdılı bi oyun tavsiye [hehe şoke] ben sana tavsiye edeyim: Samurai Spirits II.
4- NFS II oynarken zort ne oldu: Windows'a dönüş. Niye? Neden? Nasıl? [Ram 16] Win95 göre [13. 681] imiş. Ram olabilir mi? GAMESHOW'a 27. sayısından beri okuyorum bağımlılık yaptı. Son bir soru daha şu kapakta hani Pc 10. 9. 8. . . . . . ne şimdi bu. Niyeki?
Metin " yaşasın" ALP

Zebani: Vay vay, sen hem Felsefe oku hem aşağıla, hem de hayat boş de. Girişini okuduğumda seni bir an bizim Serkan zannettim [sıfatıyla birlikte yazmamı terbiyem engelledi, böyle idare et!!]. Neyse sen nasıl olsa "hayat boş, GameShow'la coş" gibi bir felsefe bulmuşsun. Yanlışlığını ispatlayamadığım sürece bu felsefene katılacağımı söylüyor ve acilen cevaplara geçiyorum:
1- Aslında hiç bulaşma diyecem ama FRP bağımlılık yaratacak kadar zevklidir. Özellikle masaüstü FRP. Bunu bir tiyatro olarak düşün. Bir karakterin var [Thief, Fighter, Priest...] ve o karakterin özelliklerine göre, bambaşka dünyalarda maceralara dalıyorsun. Bu arada karakterin neyse aynı onun gibi düşünüp, davranmaya çalışıyorsun ve bunların hepsi de senin hayal gücünün cimriliğine veya cömertliğine kalmış birşey. Gerçek dünyadaki gibi düşünüp davranırsan hiçbir zevk alamassın. Hepsinden önemlisi de FRP'nin; onu, bunu vurma veya diğerleriyle sidik yarışına girmek gibi değil de tamamen eğlence olduğunu bilmelisin.
2- Kısa yoldan Ford Indigo sahibi olmak kolay mı sanıyorsun sen. Çalış, yarış senin de olur [Kirilce bir atasözü]. En sonunda Mert'i öldürücem sizin yüzünüzden. Aslında Cheat olayına karşı olduğum için, bu durumlardan hiç çakmam, Mert hıyarına sordum o da "bilmiyorum" dedi. Sen Wolswagen'le idare et [dedi!!].

3- Güzel jest, teşekkürler. Madem konu açıldı bende sana böcük önereyim: Karafatma!!!
4- Ram'den olma ihtimali büyük. Ya da daha büyüğü Lanetli Windows'un saçma sapan kaprislerine kurban olmuşsun. Bi doktora götür [Engin Abla].
GameShow piyasada bulunan tek yasal uyuşturucudur ve kurtuluşu da yoktur diycem simdi birileri yanlis anlayacak [onlar kendilerini bilirler]. Geri sayım için 3 maymun kuralını oynamak zorundayım. Kendine iyi bak ve hoşçakal ve disket yaz [yavaş yavaş alışıyorum!!].

Sevgili Zebani,
Mac'in gittiğine üzüldüm [lakin ne gelir elden, kral öldü. Yaşasın yeni kral!.] diyorum ve sorularıma geçiyorum:
1- LBA 2'de Ralphi nasıl bulurum? Büyücünün çadırındaki gizli bölmeye girdim, şincik ne yapıcaz?
2- Fallout alınmaya değer mi? Pent. 90, 16 Ram de çalışır mı? Ne kadar yer işgal eder?
3- NBA 98 geldi mi? Sistemi ne?
4- DarkColony için pent. 90, 16 Ram de çalışır demişsiniz. Acep bende niye çalışmadı?
Sorularım bu kadar. Mac ilk mektubumu yayınlamamıştı. Sen bari ikinci mektubumu yayınla.
Görkem "Negro" ÇÖTELİOĞLU

Zebani: Mac konusunda söyleyeceğim birşey kalmadı. İltifatın için teşekkür ederim ama ben kendimi kral olarak görmüyorum. Başkalarınında kral olup olmamasını umursamıyorum [kızmadım, alınma sakın]. Cevaplar başlıyor:
1- Büyücünün çadırının orda uçurumdan aşağıya bakarsan gizli bir mağara göreceksin. İçeri girdiğinde Ralph'in tutsak olduğunu görürsün. Magic Ball'la fıçıların arkasındaki kolu kaldır ve Ralph'ı kurtar.
2- Fallout iyi bir oyun ve feci şekilde alınmaya değer. Geçen sayı açıkladık ve minimum 25 MB HD, 16 MB Ram ve bol sayıda içecek-yiyecek [ters oldu] istiyor. Bu arada siz tavsiye almak için git gide cin olmaya başlıyorsunuz, farketmiyorum sanmayın.
3- Geldi, oynadık, geçen sayıda açıkladık. Bu arada oyunun istediği minumum sistemi soruyorsun değil mi? evet, evet onu soruyorsun, açıklıyim bari: P75, 16 MB Ram, 45 MB HD. Bu arada cici beyinlerinizi bu tip ucuz sorularla meşgul etmeyin derim. Bunlar Dergide yazıyor zaten [yani rasyonel bir açıklama yapayım dedim, sonra tepki gösteririm].
4- Ram olabilir, Windows 95 kaprisi olabilir, Direct X mızmızlık yapmış olabilir. Bence tekrar dene [kullanıcı rulazz].
İşte yayınladım, sende mektup [bak yine söyledim. Disket olacak, disket. Bundan sonra mektup dersem beni tokatlayın] yolla ve hoşçakal.

Selam Zebani,
Öncelikle böyle güzel bir dergi çıkartarak biz oyun severleri memnun ettiğiniz için hepinize teşekkürler. Ben ve arkadaşlarım derginizi hiç kaçırmıyoruz. En çokda senin köşeni seviyoruz. Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum:
1- Larry7'yi açıkladığınızı biliyorum. Fakat güvertede devrelerin yerlerini değiştir demişsin ama sadece look yapabiliyorum. Nasıl değiştiricem?
2- Yine Larry 7'de cook off yarışmasına nasıl katılacağım. Elimde tuz, tencere ve bir magazin var. Yine de giremiyorum. Sürekli reçete istiyor. Nerden bulayım? Ne yapayım?
3- Tarihten kalma bir oyun olan noctropolis'te dişi şeytan beni zehirliyor. Beş dakika gibi bir zamanda bundan kurtulmam lazım. Dışarı çıkabiliyorum fakat, zehirden kurtulamıyorum ne yapmam lazım?
4- Wet Empires ve Broken Sword II ne zaman çıkacak?
Sorularım bu kadar. Cevaplarsan memnun olurum. Yayın hayatında başarılar dilerim. Ayrıca bizimde Megadeth hayranı olduğumuzu söylemeden edemiyeceğim.
Cenker " Alanya'dan Sevgiler" SAYGIN

Zebani: Kutlama mesajlarını her ay, her mevsim kabul ediyoruz, lütfen çiçek de yollayın arada bir. Cümlelerden sıkılmaya başladık. Hem gönderin ki ne kadar içten olduğunuzu ve bizi sevdiğinizi anlayalım [yanlış anlama takımı burda mı bakayım, acaba bu yazdıklarıma da "ne yani biz içten değil miyiz" gibi salak salak cümleler kuracaklar mı merak ediyorum. Zaten açıklayacağım bu "yanlış anlama şampiyonlarını". Bekleyin, yolunda]. Şaka bir yana [yukarda parantez de yazdıklarım şaka değil] sevgilerin için GameShow adına kendimi elçi ilan ederek teşekkür etmeyi bir görev biliyorum [Meg 10 sayfa yapıcan mı köşeyi lan?]. Overdose'da başarılı yolda ilermeye devam edecek, sen okumaya devam et ve cevaplara da dikkat et:
1- Tabii sadece "look" yapabilirsin, elektrik kutusunu güzel bulmuşsun ama El Replicant (heykelli mekan)'dan tornavidayı almamışsın, alıp da kutuyu açmamışsın onunla.. Bu durumda 'look' yapman normal.
2- Öncelikle istenen bütün şeylerin elde hazır olması gerekiyor, açıklamayı sonuna dek okuyup topla derim ben sana ne lazımsa. Sırasıyla da tuzu mutfaktaki CyberCheese 2000 aletine koyman gerekiyor. Sonra yemek hazır olunca, orgasmic powder'ı da ekleyip yarışmaya girebilir ve kazanabilirsin. Orgasmic Powder ve gereken diğer şeylerin yerleri de açıklamada var.
3- Ben yani yetme bir Adventure'cı olduğum için Noctropolid [bak ismini bile doğru yazamadım. Neydi? Heh. Noctropolis] oyununu oynamadım ve itiraf ediyim ilk defa senden duyuyorum. Ama isminden dolayı da merak ettim. Bana bir göndersene o oyunu? Oynayayim, belki çözerim. Çözümü sana da yollarım. He? Ne dersin?
4- Wet Empires'in ne zaman çıkacağı belli değil [bu ay neden Tiberium Sun sorusu yok? Çok ilginç]. İlk bilgiler elimize ulaşır ulaşmaz açıklıycaz. Broken Sword II ise taaaa sayı 33'de açıklandı [geçen sayı, heh, hüh]. Hatta üçüncüsü daha güzel diyecem kendimi zor tutuyorum.
İşte cevaplar, bundan sonra senden daha çok mek... heh bu sefer yakaladım, yani disket bekliyorum [yaw şu kampanyaya niye destek vermiyorsunuz ki, bak ağlıycam şimdi]. Bol bol Megadeth'li günler dileyerek hoşçakal diyorum [ben sabahtan beri hoşçakal diyormuşum şimdi farkettim].
. . . . Zebani.

Ben Barış, sana bu ilk mektubum ve bunu yayınlamazsan son olacak. Derginizi ilk renkli olduğu sayıdan itibaren alıyorum ama hiç beğenmiyorum. [error ! error ! error !]
İşte sorular ;
1- Red Alert seri kablo ile oynanıyor mu? Eğer öyle ise Setting ayarları nasıl olmalıdır? Ve hangi modemi seçmeliyim? [bilgisayarlar 16 mb Ram, Pent. 133-166, 2 MB ekran kartı]. Aynı şekilde bilgisayardan bilgisayara veri aktarma için hangi programları kullanabiliriz. Bir zahmet ablamıza soruver.
2- Bence şu Warcraft, Dune 2 tartışmasına bir son verelim ve yeni bir tartışma açalım. C&C, Red Alert'den daha güzel [ehe]. C&C'yi 4 ayda, R. A.'yı da 4 haftada bitirdim ve bence Red Alert'te ünitelerin suyunu çıkarmışlar [bu işe kıl oldum]. Sen ne diyon?
3- MDK'yı aldım, beğendim, bitirdim. Sence de böyle bir oyunda 30-40 level [bkz. Doom] olması gerekmez mi? [kıl oldum valla]. 6 level birazcık az geldi. Herneyse bu oyunun yeni levelları çıkacak mı?
4- Şimdiye kadar adventure oyunlarını çok almadım ama aldıklarımı da beceremiyorum [kıl oluyorum]. Yani bana çooook kolay [listeye bak deme onlar zor] bir adventure önersene.
5- NHL 98, Fifa 98, NBA 98 oyunlarında klavye, mouse işi hala devam ediyo mu? Hani bir taraf klavye ile oynanırken öbür taraf mouse veya joystick ile oynamak zorunda kalıyor [kıl olduğumu bilmem söylememe gerek var mı?] 97 serisini bu yüzden alamamıştım da.
6- En sevdiğin oyun türleri nelerdir? Uçak simulasyonlarına kıl olurum.
7- Biz bir arkadaşımla dergide yazı yazmak istiyoruz. Arada bir . . . . ortaklaşa . . . . . bazı oyunları . . . . anlatabildim mi?
8- Bak buraya bir soru yazacaktım ama unutmuşum hah ! Aklıma geldi oyun önersene [hep biz mi kıl olucaz]
9-Girişteki "error"u düzeltmem lazım. GAMESHOW Türkiye'nin en iyi bilgisayar dergisidir. Gameshow sevenlerin hergün bir Gameshow almaları boyunlarının borcudur [abarttım galiba]. Görüşmek üzere.
Barış "Ben ayrılıkdan çok kıllanırım abi" KARAAHMET

Zebani: Way be, sendeki bu cesaret ve özgüvenin 10'da 1'i bende olsa [etkiyi artırmak için rakam kullandım ama...], dünyayı titretirdim

TAVSİYE SORMAYIN

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci (evet, ısrarla ikinci) zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Age OF Empire
2- Red Alert Aftermath
3- Myth
4- Dark Reign

STRATEJİ
1- Imperialism
2- Panzer General 2
3- XCom3
4- Constructor
5- Birthright

DOOM-GİBİN
1- Quake 2
2- Jedi Knight
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- FIFA 98
2- NBA 98
2- Sega W. Soccer
3- Sensible W.W.Soccer

ACTION
1- Tomb Raider 2
2- M.D.K.
3- Shadow Of The Empire
4- Perfect Weapon

ADVENTURE
1- Monkey Island 3
2- Broken Sword 2
3- Riven
4- Lans Of Lore 2
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- C. Manager 2 97/98
2- Preimier Manager 3
3- Player Manager 2
4- Sensible WOS

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

RPG
1- Daggerfall
2- Diablo- HellFire
3- Fallout

SİMULASYON
1- Apache Longbow 2
2- USNF 97
3- Fighters Anthology

FIGHTING
1- Mortal Kombat 3 Trilogy
2- Virtua Fighter 2
3- X*MEN

be [laf arasında yüceltetek ara gaz verme kuralı]. Ne diyim senden korkulur. Ben hemen cevaplara geçeyim bari:
1- Tabii ki oynanıyor. "Direct Cable Connect" gibisinden bir seçenekle bu bağlantıyı yapabilirsin. Modeme ise hiç ihtiyacın yok [yani bu konuda]. Tek yapman gereken bir yerlerden seri kablo bulup 2 bilgisayarı birbirine bağlamak. Ayrıca bu yolla veri transferide yapabilirsin ama uyarıyorum öyle Mb'larca bilgi transferi çok zaman alır. Bu işleri seri kablodan yapmak intiharla eşanlamlıdır.
2- Abi o tartışma bitti de fosil oldu bile [galip belli: dune 2, he he]. Red Alert'te ünitelerin suyunun çıkması ise C&C'nin üzerine daha iyisinin yapılması gerekliliğinden ve gavur'un bu daha iyiyi yapmak için abartmasından kaynaklanıyor [kıl herif..pardon herifler!!]. Ben bunları diyom abi, gel döv. Çok güzel dayak yerim.
3- Ama o 6 level'ı da hakkını vererek yapmışlar. Onlar gibi 30-40 level daha olsaydı ne olurdu halimiz [her ay MDK açıklıyor olurduk]. O zaman da "ulan ne kıl herif bu soruya ba..." pardon "ulan ne kıl herifler bunlar!! bu kadar level yapılır mı" derdik [oh be yırttık!!]. Bildiğim kadarıyla MDK için ek senaryo yok. Duyarsam seni haberdar ederim abim [korkuyorum senden!!].
4- Üfff, yaw bunlar ne hileli taktikler böyle. Ulan bozacam en sonunda yeminimi ve Overdose'un her sayfasına, her satırına tavsiye yazacam [sana demiyorum, ben senden korkuyorum!!]. Neyse öyle çoooook kolay adventure yok zaten ama Monkey Island'ı dene [kıllık yapma diyesim geliyor korkuyorum].
5- Evet devam ediyor. 2 kişi oynanacaksa 1 tane joystick [veya 2 tane] şart.
6- Strateji, Araba yarışı, Adventure ve az biraz Simulasyon. MDK'ya kıl olurum [öhö!!].
7- Evet anlattın, müracat Engin Abla [asılırsan kafanı keserim demeye korkuyorum şimdi de. Şu mektubun bitse de rahatlasam. Sayende Adrenalin banyosu yapıyorum [Çorbamdan kıl çıktı!!!]].
8- Kıl etme beni [demek istiyorum izin verirsen!!].
9- Zaten arka arkaya 3 tane, hem de ünlemleri olan 'Error' olur mu hiç? Sen kimi kandırıyon, kıl ettin beni [oh be kendime geldim]. GameShow Türkiyenin değil dünyanın en iyi dergisidir [bizim kendi dünyamızın canım!]. Sizin de bizim dünyamızın bir bireyi olarak GameShow alıp, aldırmanız; okuyup, okutturmanız ve bu değerli mirası gelecek kuşaklara aktarmanız elinizin, ayağınızın, boynunuzun ve en sonda belinizin [bu ne demeyin, anlayın işte] borcu olmalıdır. Disket yaz [Mektup da olur. Alışkanlıklarımı kolay kolay terkedemiyorum da!!] ve hoşçakal [kaç oldu?].

Sevgili Zebani,
Derginizi çok beğenerek alıyorum. Aslında bu mektubu ben Mac'e yazacaktım. Bir gün arkadaş dedi ki: "Mac Gameshow'la tartışmış artık, Zebani diye bir herif var" Senin Mac kadar espritüel bir karaktere sahip olduğunu bilmiyordum. Bu arada söyliyeyim 12 yaşındayım [alay edersin diye söylüyorum]. Gerçekten dergiyi alınca tanıtılan oyunların adına bakıyorum, sonra işe yarar cheatlere bakıyorum ve hemen Overdose bölümünü okuyorum. Fazla uzadı sorulara geçeyim [yazımın kötülüğü ile alay etme]
1- Naber?
2- Geçenlerde C&C'yi aldım. Üzerindeki harfler sarı renkte ve sadece win95'de çalışıyor. Bu C&C Gold anlamına mı geliyor?
3- S. W. O. S. u CD'den açtım. Vuruş tuşu olan space'e basınca oyun duraksıyor ve bir türlü oynayamıyorum. Çözüm yok mu? Ya da tuşları nereden değiştirebilirim?
4- Abi, madem bu kadar espri biliyon bir kitap mitap yazsana. Ya da bir mizah dergisine yazsana? [soru cümlesi olmadı ama ben soru işaretini koyayim]
5- Sence Fifa World Wide Soccer alınmaya değer mi?
6- Abi, Fifa 98'i aldık diyelim. Herşeyi kapatsak, minnacık ekran ayarlasak 486 DX-4'de sürünerek çalışır mı? [arkadaşla kolasına iddiaya girdik de]. Evet dersen bir tenekesini sana gönderirim satarsın.
7- Daggerfall oynadın mı? Oyun bitiyor mu?
8- Derginizin çoğu sayısını aldım ve derginizde C&C'nin düzgün bir şekilde anlatıldığını görmedim [bazı sayılarınızı kaçırdım belki orada tanıtmış olabilirsiniz]. Eğer yazıp gönderirsem [beğenirseniz] yayınlar mısınız?
9- Fazla mı uzattık? Bu benim ilk mektubum [daha bin tane yazıp içine atom bombası koyacağım] lütfen yayınlarmısın? [bu da 10. soru]
Cihangir "Strategy Maniac" TEZCAN

Zebani: Yaşınla alay geçecekmişim gibi bir izlenim mi bıraktım sende Cihangir? Yoksa bu senin gelip geçici paranoyan mı? Sen merak etme bu köşe için yaş sınırlaması koymadık daha [koymayacağız da]. Ayrıca ben alay geçeceğim insanları yaşlarını dürüstçe söyleyenlerden değil, küstah ve bilmeden ukalalık yapan insanlardan seçerim. Şimdi cevaplara bakalım:
1- Aslında bu soru oldukça acayip bir soru. Mesela "iyiyim, sağol" dediğin zaman bu zaten karşı tarafında beklediği cevap olduğu için sorun çıkmıyor, ama asıl sorun sen iyi olmayıpta "kötüyüm" dediğin zaman başlıyor ve soruyu soran şahıs senin neden iyi olduğunla değilde "kötü" olduğunla ilgilenmeye başlıyor. Tabii bu da bazı kişilerde acayip sırıtıyor [ben de habire uzatıyorum bakalım nasıl bağlıycaz]. Yani kısaca iyiyim [yuh be!! ne rezil herifim].
2- Tam dediğin gibi. Bingo...
3- Birde Full Install edip oynamayı dene çünkü tuşlarla bir ilgisi yok. Ayrıca her seferinde Space'e basınca hata veriyor mu? CD'de veya CD Driver'da bir arıza olabilir.
4- Her ne kadar Dünyaya olan bakış açım mizahi olsa da bunu kitlelere yansıtmak bana göre değil? O işi yapan yapıyor? Zaten bir

POSTA KUTUSU:

Pek Sevgili Çınar Çulfaz [bu ay böyle]. Upgrade etmek seninde bildiğin gibi kişiyle, pantolon cebi arasında bir konu. Ve tabii ki Kamerin Upgrade konusunda da üstünlüğü çok açık [belirtmeden edemiyorum]. Mektubun inanılmaz uzun. 30 küsur tane soruyu nerden buldun mirim? Üstelik bu yazıyla. Abartmıyorum çivi yazısını seninkinin yanına koydum ve daha rahat okudum. Ama bu seni yıldırmasın sakın. Senden hala mektup bekliyorum [disket]. Eski sayıları almak istiyorsan Kamere bir telefon yeterli.
Pek Sevgili Aykut Karaman, Reload'ı bizim yeni Rock'çı Meg'den temin ettim, dinledim ve "hayır, bu iş bitmiş" kararına vardım. Artık Metallica'ya olan sevgimin ve saygımın "reload" olabilmesi için Metallica albümüne kadar olan müzikaliteyi tekrar yakalamaları gerekiyor. Alternatifçi bir Metallica bana göre değil, değişim denilen şeyde bu değil. Kamer'den herşeyi alabilirsin. Sadece bir telefon yeterli [yeter be, amma yağcıymışım ben]. Bu arada faks bombasına devam etmeyi unutma.
Pek Sevgili Sinan Yunak, "Dallama" kelimesi literatürde olmayan bir tür argo kelimedir ve anlamı kişiden kişiye değişiklik gösterdiği gibi pekde açıklanabilir bir özellik taşımaz. Bunu sana lakap olarak taktılarsa bir an önce kendilerinden başka bir lakap kullanmalarını talep et [artık anladın umarım. Benim anladığım anlamda ise açıklama yapamıycam]. Kulağa hoş geldiği ve hatta komik olduğuna bende katılıyorum ama nasıl desem... Değiştir, değiştir...
Pek Sevgili Erhan Astam, Bilim Kurgu ile yakından ilgilenmen çok hoş. Güzel Ülkemizin Bilim Kurgu konusunda senin gibi insanlara ihtiyacı var. Aslında bunu öylesine söyledim çünkü Türkiye'de okuma alışkanlığı gelişmedikçe edebiyat türlerine olan ilgisizlik hep aynı seviyede kalacaktır. Tek hayal güçleri bir an önce zengin olma isteği ile dolu olan bir toplumdan tutup da "Bilim Kurgu'ya özen gösterin, okuyun" gibilerinden birşeyler söylemek de saçma geliyor bana. Metis'in tüm kitaplarını okuduğuna göre sana Altı Kırkbeş yayınlarından nerdeyse 6 ay önce çıkmış bir kitabı tavsiye edeyim: Alfred Bester'in "Kaplan! Kaplan!" Bunu kesinlikle oku. Memnun olacağına garanti veriyorum. Ayrıca Ray Bradbury'nin eserlerini de ihmal etme. Mektubunu beğendim. Tam sohbet amaçlı yazılmış. Yenilerini beklerim. Hikaye yazmayı unutma.
Pek Sevgili Hüseyin Aslan, MegAmiga fanı olmana çok sevindim. Amiga'nın eline hiçkimsenin su dökemeyeceğine ben de katılıyorum. Ama Program desteği olmadıkça ve Fiyatlar ucuzlamadıkça Amiga bu durumdan biraz zor sıyrılır gibi geliyor bana. Bu arada Megadeth'in Türkiyeye geleceğini nerden duydun? Bak çok heyecanlandırdın şimdi beni. Bu konuda hemen detaylı bilgiler istiyorum senden. Tanıdığın bütün Serkan'ların salak olması çok ilginç bir durum. Ben bir tane tanıyorum ve salaklıklarıyla beraber çekip gitti. Bu konuda kesin birşey söyleme belki bir gün akıllı bir Serkan çıkar da karşına aşık olur evlenirsin [hö?]. Black Metal kültürüm sadece Amorphis, Samael ve My Dying Bride'la sınırlı. Satanizm ise saçmalıktan başka birşey değil. Satanizm hakkında birşeyler öğrenmek istiyorsan internet'e takıl derim. Bu arada hüseyin Arkadaşımız her konuda dertleşip konuşmak için bir telefon numarası vermiş. Bu güzel iletişim kurma isteğine destek vermek isteyenler için numara: 0224 3667716. İlk ben arayabilirim Hüseyin şaşırma sakın. Mektubunu çok beğendim. Diğeri gibi tam sohbet amaçlı yazılmış. Devamını bekliyorum. Hem unutma Megadeth konseri için bana bilgi yollayacaksın. Bak küserim...
Pek sevgili Mert Başak. Türk Popu ile uzaktan veya yakından [kısaca tüm direction'lardan] alakam yok. Ama bunu aşağılıyormuşum gibi anlamda alma sakın. Sadece benim istediğim türde bir müzik değil ve sözleri, içeriği veya teknik altyapısı olsun benim ilgi alanıma girmiyor. Promosyon konusunda ise Meg beyimiz bu günlerde çok düşünceli. Her an bir süpriz yapabilir. Ben çok umitliyim. Siz de ümidinizi kesmeyin.
Pek sevgili Onur Öztürk. Hadı abi çıkarın artık şu albümünüzü de dinleyelim. Daha eleştri yapacam bak. Ayrıca merak ettiğim bir konu var: davulları kaydedecekmisiniz? Yoksa.. [sen anladın artık!!]. Tavsiye isteyenlerle ilgili fantezini ben burda yazmayayım istersen. Bence sen onları şarkı sözü yap. Overdose'u beğendiğin için teşekkür ediyorum. Mektuplara ve Rock müziğe devam. Reload için düşüncelerim yukarda bir yerde ele alındı [ve unutuldu].
Pek sevgili Mehmet Tezcan. Şimdi sen Sony Playstation veya Sega Saturn CD'lerini PC'de çalıştırma hayalini gerçekleştirirsen zengin oldun demektir. Ve koskoca Sega ile Sony'i batırdın demektir. Hatta ve hatta 3. dünya savaşını başlattın demektir. Abartmıyorum İnsan soyunun tükenmesi bile söz konusu. Şaka bir yana unut sen bu hayali çünkü böyle birşey olsaydı yapan kişiyi sırıtkan bir şekilde Time'ın kapağında görürdük. Şahsen ben bunu yapacak olan kişinin nedense bir Türk olduğunu hayal ediyorum. Böylesine absürd buluşlar sanırım bizden çıkar.
Pek sevgili Can Taylar Tapar, demek sen de derste Overdose'a mektup yazarak heyecanı yaşayan çoğunluğun içindesin. Bravo tebrik ediyorum. Devam et. Bu günlerde ingilizce hocaları nedense keller keli oluyor [tıpkı senin ki gibi]. Bizim zamanımızda hep güzeller güzeli kadınlar olurdu [aşık bile olurdum haddimi bilmeyerek]. Ne diyim senin adına üzgünüm. Yanlış zamanda doğmuşsun [da ne alakası var]. Neyse ben bu durumu daha fazla dramatize etmeden senden sürekli mektup beklediğimi belirterek huzurundan çekiliyorum.

gün yapmaya karar verirsem bunu yazıp, çizerek değil; herhangi bir Sirke girip şaklabanlık yaparak gerçekleştireceğim? [her cümle sonuna soru işareti koymak güzelmiş yaw?].
5- Futbol seviyorsan [ki seviyorsun] kesinlikle al ve bundan sonraki mektup, ay.. disketlerinde tavsiye kanununa dikkat et [ben yine de söyliyim dedim işte].
6- Yaw oradan altın künyeli, altın dişli, pembe gömlekli Tüccar gibi mi gözüküyorum? [aynaya baktım ama göremedim, yardım et].
Göndereceğin kolayı [çabuk gönder bu arada soğumasın] niye satayım, afiyetle içerim [Gaaarkk!!]. Ama şöyle söyliyim o dediğiniz işi başarırsanız buraya gelin size kasalarca kola alırım [?].
7- Oynadım ama bitirmedim. Oyun dünyasından edindiğim tecrübeler şunu gösteriyor ki: her oyun biter. Ama bir tane bitmeyen var ki o da Frontier. Onu da uzay da ticaret yapmanın sonsuz boyutuyla açıklıyorum pervasızca [kafadan atmasyon yorumu yani].
8- O oyunu GameShow'un 9. sayısında açıklamışlar [o zaman ben GameShow'da değildim, açıklamış alçaklar]. Bu durumda kalemini yormaya değmez [bu arada 9. sayı kalmadı millet, duyurulur].
9- Sen mektupların içine atom bombası koyabiliyorsan zengin olduk demektir, dünya bizim artık [bana ne oluyorsa]. Bu arada atomlar zaman ayarlı mı? Postacılara acı bari.
10- Mektubunu lütfen yayınladım. Sende mekt..[disket be disket, hay dilimi...] yollamaya devam et ve hoşcakal. Bu arada yaşınla alay eden olursa onlara "onunla alay ettin ama sıkıysa gel bi de benimle alay etsene, bacaklarını kırıp eline veriyim" isimli kitabımı tavsiye et [genişletilmiş 2. baskısını yalnız].

Abi !
Nasılsın? Çoluk çocuk iyidir inşallah. Adım Kutal. Adımı okuduğun anda beyninde bu adı daha evvel hiç duymadığını ve ne anlama geldiği meydana gelecek. Bunu bildiğin için adımın anlamı bahtı açık, uğurlu [Halis mulis Türk ismidir, büyük ünlü ve küçük ünlü kuralına uyar]. Herneyse derginizin A4 olmadan evvelki bazı sayılarını ve A4 olduktan sonraki bütün sayılarını aldım [Kasım ayındaki 80 sayfa çok süper olmuş]. Ne diyeyim Allah kolaylık versin. . . . [bu arada mektubumu elimle getirip verecektim ama işin heyecanı kaçar diye postalıyorum, işallah yayınlarsın]. Sorularım başladı:
1- Ya abi benim EA Sports'la bir sorunum var. Özellikle NBA'de kendi adımla bir basketbolcu yarattıktan sonra bunu bir takıma koydum. Ne olduysa bundan sonra oldu. Herşeyi kurup ayarladıktan sonra işin kırmızı çubuklu yükleme gelince çubuk sonuna kadar gidiyor, çok küçük bir yerde takılıp kalıyor ve oyun donuyor. Oyun donduktan sonra bazen Windows otomatik olarak çalışıyor ve NBA'de cart curt dosyaları zarar görmüş diyor ve Scandisk'e geçiyor. Yardım yardım yardım!!
2- Sence yeni çıkacak olan Fifa ve NBA almaya değer mi? [Kamer'e geldi mi?]
3- Bilgisayarım P150, 16 MB Edo Ram, 2 Gigabyte HD, 12X CD-ROM ve çeşitli kartlardan oluşuyor. Sence bunu geliştirmek gerekirse nereye ne yapmalı? [Kamer'de ne kadara patlar]
4- Herhalde ben Daggerfall özürlüyüm! Şu en başta çıkan sıçan nasıl öldürülür?
5- Anaconda'ya gittin mi? Tavsiye eder misin?
Şimdilik sorularım bu kadar. Görüşmek üzere kendinize iyi bakın sağlıcakla kalın.
Kutal TOKUL
Zebani: Çoluk çocuk iyi, yenisini bekliyoruz işte. Geçenlerde benim sıpalardan biri şöyle demez mi: "madem bana bakamayacaktınız, eğitemeyecektiniz, geleceğimi düşünmeyecektiniz, neden beni dünyaya getirdiniz?" [üff, ben mesajım diye bas bas bağırıyor bu cümle. Bir reklam panosunda görmüştüm]. Gördünmü Kutlu, ay pardon Kutal. İsmin için endişelenme ben ne isimler duydum [söylemiyim şimdi cevap hakkı doğmasın]. En azından kendi isminin güzel bir anlamı var. Bi de benimkine bak: Zebani!!. Böyle olmasını istemezdin heralde [nüfus cüzdanımda da Zebani yazıyor]. Neyse ben de cevaplara başlayayım artık ha Kazım [pardon Kutal]:
1- Sendeki hatanın aynısını bende de verecek mi diye oyunu Install ettim ve senin yaptığın adımların aynısını ben de yaptım. Fakat yükleme çubuğu görevini yaptı ve bende oyunu paşa paşa oynadım. Fakat benim oyunun Orijinalinden Install ettim, oynadım. Daha ne desem, CD'de sorun olabilir veya içindeki bazı file'larda bozukluk olabilir. Orijinali dene veya elindekini değiştir.
2- Kamer'e Avrupa ve Amerika'dan daha önce geldi ve almaya değer.
3- Senin ki de sorumu şimdi Kartal [pardon Kutal], bit tabiiki Kamer'e geleceksin ve melekler kadar güzel [ve Pamela Anderson kadar seksi] Engin Abla'yla görüşeceksin [biliyosun, yangözle bakarsan gözünü oyarım].
4- Saldırmak için Mouse'u kullanmayı dene.
5- Hayır, gitmedim. Dev boyutlarda bir yılanın ortalığa dehşet saçarak yapay bir gerilim yaratması bende pek bir merak uyandırmadı doğrusu. Tabii kişiye göre değişir. Benim ki sağlıklı bir önyargı da olabilir. İstersen sen bi git sonra da bana tavsiye et [ne var, biraz da siz tavsiye edin ha?].
Sende kendine iyi bak Kadir [Kutal da diyebilirsin!!!] ve disket [ısrarla mektup] yolla. Bu arada Hoşçakalmayı unutma...

Selam Zebani,
Şu anda Boğaz Köprüsü'nün üzerindeyim. Neden diye sorarsan hala bir 486, 2X CD-ROM ve 512 KB ekran kartlı bilgisayarım var. Buna 2 yıl dayandım ama artık böyle gitmeeez duuuuuuur !. . . dedim. Bilgisayarcının birine gittim, en aşağı bir Pentium'a upgrade 500 $. O anda hayallerim söndü. Ne yapalım dayan, elbette bir gün lotodan falan ikramiye çıkarda Pentium 266 MMX 30X CD-ROM, 4 MB ekran kartlı, 5 Gigabyte HD'li bilgisayara sahip olursun dedim. 2 yıl geçti 50$'ı zor biriktirdim ve nerdeyse hiçbir oyun çıkmıyor. Yok 16 bit istiyormuş yok ekran kartı yetmiyormuş senin bilgisayarın hantalın tekiymiş gibi mesajlar geliyor. Bıktım artık hayat haram bana. Bir de not bıraktım eve, doğru Boğazköprüsüne. Hava şu anda soğuk [01:00] hiçbir araba yok. Tam atlıycam aklıma sen geldin. Dedim birde şu Zebani'ye anlatayım derdimi. Bakalım bir çare bulacak mı? Evet eğer aşağıdaki sorularımı cevaplarsan atlamaktan vazgeçicem ona göre. Haa çabuk ol! Yoksa donucam burda.
1- Dark Colony, Meat Puppet gibi oyunları install ediyorum güzel güzel start diyorum biraz HD'den birazda CD'den yüklüyor sonra da duruyor. Alt+Ctrl+Delete'e basıyorum "yanıt vermiyor" diyor. Acep?
2- Broken Sword II'yi aldım. Mis gibi oyun. Normal hızda çıkmasa da idare ediyor. Adventure'a başlıyalı 1 hafta oldu. Bu ikinci oyunum ve tıkır tıkır bilmeceleri çözüyorum. Oyun mu kolay yoksa bende mi birşey var? Ha birde eğer oyunu bitirirsem oyunu yazabilir miyim? [tam açıklama].
3- Direct X'i anladık da Direct Draw'da neyin nesi? Fifa Soccer Manager'ı aldım. Install ekranında Direct X'i yükledim, diğer ekrana geçerken Direct Draw Operation Failed. Try to 640X480X16 File c:/work/fm/install2/?? ? . cpp 264 diyor. Fakat C'de work diye bir dosya yok ne yapmalıyım? Aynı şey Dark Reign'de de oluyor.
4- Girişte 50 $'ı zor biriktirdim dedim ama belki Şubat tatilinde orta halli bir alet alabilirim. Sistemi söyledim sence Şubat tatilinde bu hantalı en ucuz ve en normal birşeye yükseltsem [marka önemli değil] kaça patlar?
5- Son olarak hayatta asla vazgeçmediğin 5 şeyi yazarmısın? İşte bu kadar. Eğer hepsine birden cevap verirsen atlamayacağım, vermezsen elveda. [Zebaniye özel: Unutma bekliyorum burda, mektubu okumazsan bulursun beni mezarda, birde yayınlarsan mesut edersin beni, derdime derman ol da değiştir kaderimi]. Bu arada Zebani cevaplar gerçekten çok acil. Bütün ümidimi sana bağladım bekliyorum. Sevindir şu garibi. İster dergi ile ister mektup ile bana ulaştırırsan cevapları dünyanın en mutlu insanı olurum. İstersen arayabilirsin. İlk kez sohbet ederiz.
Serdar "Yazıcam işte" KARGIN
Zebani: Ben de diyorum bir yerlerden tanıdık bu ses. Abi hemen yanındayım ben de. Donuyorum ve artık dayanamayıp atlıycam da işte medyanın gelmesini bekliyorum [bahanem de 3D kart ve kadın istemek]. İstersen sen atla ama şu cevaplara da bir bakıver:
1- Şimdi senin bu soruna kısaca 500 $ diye yanıt versem. Ya da sen atla en iyisi. Gerçek bir ümitsiz vakasın [işin esası o oyunlar şimdiki varolan config'inde asla ama asla çalışmaz, dur bi dakka diğerlerini de oku bari!!].
2- Sende bir anormallik yok. Şu son Adventure'lar öyle pek kolay değiller ama sen tıkır tıkır bilmeceleri çözdüğüne göre zekisin demek ki [tamam intihar etmessin artık]. Ama anladığım kadarıyla daha oyunu bitirmemişsin ve geldiğin yere kadar olan bilmeceler de, bilmece değil ilkokul problemi gibi birşey [tamam atlayabilirsin artık]. Önce bi oyunu bitir bakalım [nerdesin?]. Bu arada oyun geçen ay ki sayıda yayınlandı. Elini ve kalemini daha çabuk tutmalısın [klavye de olur].
3- Bu son aylarda çok güzel, çok ilginç [aynı zaman da çok da gıcık] hata mesajları duymaya başladım. Senin de bu hata kervanına olan katkını esefle ve ibretle karşılıyorum [aslında başka birşey demek istiyorum ama...]. Şimdi sende ki ekran kartı, bilgisayarın içindeki Direct X'le uyumlu değil. Bu durumda ekran kartını değiştirmen gerekebilir [sakın kurnazlık yapıp da Direct X'i değiştirmeye kalkma, yoksa iterim aşağıya!!].
4- Kamer'de 500 $ [bay, baaaayy!!]
5- Çok göreceli bir soru [nasıl oluyorsa?]. Ama şöyle açıklayayım: Siyah renk, Patates-Köfte kızartması, Uzuuuun tuvalet seanslarında sigara içip kitap okumak, Tembellik ve miskinlik yapmak, aşık olmak [bu kesinlikle yalan, belki burayı bayanlarda okuyordur diye romantik gözükmeye çalışayım dedim].
Şiirini beğendim. Bende o karamsarlık, ümit, kader ve duygu dolu güzel mısralara aynı ölçüde iyimser, çoşkulu ve şu kış günlerinin kasvetli ortamını unutturup ruhunu serin bir bahar yolculuğuna çıkaracak mısralar yazmak isterdim ama ne şiir yazarım, ne okurum, ölsem de okumam [heh!! kaçtı kadınlar!]. Neyse sana da hoşçakal diyo....aaa!! nerdesin yaw? Serdar?

Merhaba Zebani,
Ben Kağan Karaman, sana İzmir'den yazıyorum. Ben mektup yazmayı aslında fazla sevmem ama nebiliim yazayım dedim işte. Ben dergiyi Mayıs 96'dan beri, yani ilk renkli sayıdan beri

EDA ETTİK BİZ BİR YILI, GÜZEL OLSUN BARİ BUNDAN SONRASI:

1997 yılında Game Show'da vuku bulmuş en absürd 10 olay:
1- Bir ay ara verildiği halde [Nisan] derginin hala ayın 1'inde çıkmaması ve bunda ısrarlı olması.
2- Serkan gibi başka bir Salak olan Levent'in dergi Harddiskini yerlere düşürüp, yapılmış sayfaların tekrar yapılmasına ve derginin çok geç çıkmasına neden olması.
3- Macintosh'ların piyasa da değer kaybetmesi!! [gerçek olay].
4- Zebani'nin kara deliğinden fırlayıp GameShow'un başına bela olması [hiçte değil].
5- Sabahlara kadar sayfa yapıldığı halde hala derginin zamanında çıkmaması [bu soruna taktım].
6- Bir Film baskı makinesinin alınmasına karar verilmiş olması ve paracıkların uğursuz şahsiyetlerin cebine girmesi [dram].
7- Mert'in dergide editör olarak 2. bir bela olması ve geldiği ilk ay Matbaacıyla kavga etmesi [sinir herif].
8- Kahramanlarının gitmesinin hesabını gerçek kişiden değilde aylarca GameShow'dan soran okuyucuların olması [sizin katkılarınızı unutmadık]. Ve derginin çıkışını önemli ölçüde aksatması.
9- Serkan salağının sürekli salaklık yaparak işlerimizi engellemesi [absürd olay] ve hatasını anlayıp çekip gitmesi [mantıklı olay].
10- Burayı siz doldurun...

alıyorum. O dergiyi ilk okuduğumda kendi kendime "işte olm, bu dergi sana bir dergi" demiştim. Yani ne biliim kült bir dergi değil, mavra var, esprik var, kimi zaman [çok az] ciddiyet var. Bi de tüy siklet gereksiz gereksiz köşeler var [FRP, Another World] ama çok güzel bir dergi. Evet Zebani; şimdi fazla uzatmadan sorulara geçelim:
1- Premier Manager 97'de Türk takımlarıyla oynanabiliyor mu? Eğer oynanabiliyorsa nasıl? Eski sayılardan birinde [galiba 28. sayıydı] bir arkadaş Fenerbahçe'yle oynadığından bahsetmiş ve yardım istemişti.
2- Neden FIFA oyunlarına da NBA ve NHL'deki gibi Roster koymuyorlar? [futbolcu resimleri, özellikleri falan].
3- Dergide Harvester'ın çözümü çıkacak mı? Abi oyun çok psikopat ve kazık bir oyun. Kasaba kasaba dolaşıp, milletle konuşmaktan ve birkaç eşya toplamaktan başka hiçbir şey yapamıyorum.
4- Ben oyunların çoğunu [Hardline, C&C, Phantasmagoria 2] demolarını görmek için oynarım. Bana demo kralı bir iki tavsiye yapsana.
5- Fifa 98, NBA 98, ve NHL 98 benim 1 MB ekran kartlı, 24 MB Edo Ram'li P100 sistemde çalışır mı dersin?
6- Ben sıkı bir Worms hastasıyım. Sence Worms 2 benim emektar sistemde çalışır mı? İlkinde olduğu gibi Full Motion demolar, CD-Audio'lar var mı?
Son olarak şunu söylemek istiyorum ki GameShow diğerlerinden çok farklı bir dergi ve biz GameShow okurları olarak her zaman derginin arkasındayız. Ayrıca bu mektubu yayınla, yayınlamassan sonuçlarına katlan
Kagan "Innocent Boy" KARAMAN
Zebani: Eh mektubunu da yayınladığıma göre artık bol bol mektup [pardon disket] yazarsın. Seni de Overdose bağımlısı yapma zamanı gelmiş de geçiyor bile [şöyle uzan bakıyim!!]. Yalnız tüy siklet köşeler dediğin FRP ve yazarı Muhammed en yakın zaman da sana bir Fireball fırlatmakla birlikte, Another World yazarı kafası karışıkta senin için "canını 7 denizin albızları alsın, ben ona sorarım" dedi. Kafası karışık için endişelenme atarız iki tokat susar ama Muhammed'den çok fena tırsıyorum. Hayır herif de sihir mihir var, yapar şimdi bi numara, Kurbağaya dönüverirrim [üstelik çirkin Kurbağa ve öpecek Prenses de yok. Çağımızın plastik kalpli cosmo kızlarının öpücüğünü beklesen de onlardan hayır yok. Ayrıca mesaj vermek de yok]. Hadi cevaplar:
1- Türk Takımları yok ama diğer takımlardan bir tanesini alıp edit ederek bir Türk takımı yaratabilirsin [Ali Şen istifa ediyormuş].
2- Ya akıllarına gelmemiştir [olmaz öyle şey], ya programcıları yeteneksizdir [hiç sanmıyorum], ya üşenmişlerdir [hak veriyorum!] ya da taklit etmek istememişlerdir [Başlarında bir Türk yok ki]. Başka seçenek aklına geliyorsa senin için bosluk bırakıyorum.
3- Patron Meg şöyle uludu, pardon buyurdu; "Harvester, kötü bir Phantasmagoria taklidi olduğundan kelli, GameShow'da açıklamaya layık görmedik ve ben bu dergide olduğum sürece açıklanmayacak dedim. Ay gelmeyin üstüme."
4- Haydaaaaa!!! Sen şimdi bana yaklaşık 2.5 - 3 milyon verip [bana değil, oyuna ayrıca Kamer'de oyunlar daha ucuz!!] demo izlemek için oyun oynadığını söyleme sakın. Ama madem böyle güzel bir huyun var sana demo tavsiyesi yapayım [Bu ilk demo tavsiyesi olduğu için iyi yırttın. Bu günleride mi görecektim?]: Dark Colony, Age of Empire, Dark Reign ve Myht [aslında çoğu oyunun demoları güzel. Gitti senin paracıklar. Bari gel Kamer'den al].
5- Bit tabii ki çalışır. Rahat rahat oynayabilirsin.
6- Şimdi sana bir soru. Sokakta [veya herhangi bir yerde] bir solucan görsen [ama iğrenç bir solucan] basıp öldürür müsün? Cevap evetse Worms 2'nin çok tatmin edici güzel demoları ve sesleri var. Hayırsa durum pek değişmiyor yinede güzel demolar ve sesler var [özeleştiri yapıyor ve bu cevabın saçma olduğu kararına varıyorum].
GameShow'u sürekli destekleyecek bir kitlenin olması güzel bir durum. Bundan kimsenin şüphesi yok [ben de dahil]. Ama şu güzel satırlarından sonra gelen Tehdit için ben ne diyim şimdi sana. Neyse şimdilik olgunluk damarlarım tuttu; seni affediyorum. Mektup veya disket yaz [bu daha güzel oldu sanki] ve Hoşçakal [bundan çok sıkıldım. Bana veda kelimesi önersenize!!].

Sevgili Zebani, [klasik oldu]
Bu sana ilk disketim [hehe bu klasik olmadı]. Nası gidiyo hayat? Beni hiç sorma. Çünkü kendimi Yolun Sonundaki şahıs gibi hissediyorum. Bu bilgisayarcılardan [satanlar] nefret ediyorum.Hepsinde satış sonrası yardım sıfır. Windows 95 göçünce gittim CD`yi rica ettim, "yok kasayı getir biz çekeriz" dediler. Bende o sinirle gittim orjinalini satın aldım [gerçi pişman oldum arkadaşta varmış [öfkeyle kalkan.]]. Bilgisayarı satarken nası da yalaklaşmışlardı. Neysem saol, içimi döktüm raatladım. Şimdi senin görevin, tabi kabul edersen sorularımı yanıtlamak [you`re always obliging]:
1- Şu an fonda The Unforgiven II var [sevdim[sende ne var?]] ve yazılar falan daha yavaş çıkıyo. Neden?
2- Derginin kapağında neyi geriye doğru sayıyorsunuz?
3- Bende Mathcad 6.0 diye bi program var. Matematikle ilgili herşeyi yapıyomuş ama çözemedim. Bilen biri varsa yardım etsin.
4- The 7th guest ve The 11th hour güsel mi? İkiside varda [hemde box]. Uğraşamaya değer mi?
5- Actua Soccer 2 çıktı mı? Güsel mi?
6- Nba 98 ve Fifa 98 3D kartsız çok kötü diyolar.
7- Bana bikaç sert grup ismi söylermisin?
Eeee, köşen artık 8 sayfa [çok iyi oldu]. Bana da biyer uydurur ve sorularımı yanıtlarsan çok sevinirim. Take care of you. Arkadaşlar bana `çakal` derdi. Ama ben iyi bi çakaldım. `Hoşçakal` yani. [ehehuhe kelime oyunuda yaparmışım]
Murat "gerçek jedi benim" KARABİN
[Bu arada geçen ayki sorunun bence yanıtı pratikte evet, teoride hayır. Çünkü kötü sözler bize küçüklükten beri yasaklanmıştı ama biz
uymadık ve işin garip yanı bize yasaklayanların da [ebeveyn, hocalar, kız arkadaşlar] bütün kötü sözlerin anlamını biliyor ve kullanıyor olması....]
Zebani: İşte ilk Diskette mektup gönderen Murat arkadaşımızı alkışlayalım. Benim düşük ümitlerle bel bağladım ucuz post-modernist girişimime [uyuz olurum post-modernizme] ilk ve bu gidişle tek destek işte karşınızda. Seni tebrikliyorum [saçmalıyorum da denilebilir]. Hayatı hiç sorma, sırf meraktan yaşıyorum. Bilgisayarını ise sen tutupta el aleme götürürsen tabii ki sonucu hayal kırıklığı olur. Parola şu: Kamer Bilgisayar [yağcılık aldı başını gidiyor]. Neyse madem Windows 95 saçmalığına o kadar para dökmüşsün seni sakinleştirmek lazım şimdi ["Rüzgar eken fırtına biçer" demek istedim nedense]:
1- Bence şarkının yüzünden [ben emektar teybimde Overkill dinliyorum]. Yani demek istediğim gerçekte böyle birşey yapmaz bilgisayar. Çünkü Task durumunda değilsin. Eee geriye tek bir sebep kalıyor: The Unforgiven II [yakında metallica'da "forgotten" olacak zaten].
2- Sayıları diycem kötü espri olacak. Malesef despot patron bozması Meg [bu ay Meg'le mi uğraşıyorum ben?], benim bu konuda ne bir açıklama, ne bir tanım, ne bir tahmin, ne de bir yorum yapmamı istemiyor. Bence ısrar etmeyin, bakacak 6 çocuğum var [sekiz diye hatırlıyorum ama...!!].
3- Sence bilgisayarı olupta Mathcad'le [veya başka bir programla] uğraşan kaç kişi vardır [sen hariç]. Hem de milletçe Matematik bilgimiz 4 işlemi geçmiyorken! Evet arkadaşlar duydunuz, matematik aşığı Murat yardım bekliyor [dalga geçtiğimi sanma, seni tebrik ediyorum. Çok güzel bir soru].
4- Aynı şirketten çıkma, korku türünde yapılmış zamanın ilk değişik oyun örneklerinden. Klasik olmaya adaylar. Bence oynanır. Hem de sende BOX'ları varken ve o kadar para vermişken [öyle tahmin ediyorum] daha ne duruyorsun [Aklıma çok kötü bir "helva yapsana" esprisi geldi ama yapmıycam. İrademe gem vuruyorum bu sefer].
5- Şu sıralar çıkması lazım [malum yılbaşı süprizi]. Hatta sen bu satırları okurken çıkmış bile olabilir. Belki bu sayı açıklamışızdır bile [yuh be!!].
6- Çok kötü değil, hatta hiç kötü değil. Yalnızca o oyunlar 3D kartın getirdiği bazı efektsel [ne?] avantajlara sahip o kadar [e tabii birazcık

da hızlı]. Mesela Fifa 98'de kar, yağmur, sis, çamur, bok, püsür gibi efektlerle oynayabilirsin. Sırf bu özellikleri görmek için 200-220 dolar vermeyi göz önüne alırsan 3D kart al. Yoksa bırak paran cebinde kalsın [gel o parayla Kamer'den ucuz ucuz oyun CD'leri al. Bana da soğuk bi kola al].

7- Vay vay. Unforgiven II'den çok çabuk sıkıldın galiba. Dur sana kulağının pasını atacak [klasik müzik lafları!] bir kaç grup tavsiye edeyim [bu tavsiyeler ne kadar güzel!!]: Carcass [hem hayvan gibi sert, hem de bir senfoni orkestrası kadar melodik], Overkill [müzik dinlerken bir insan bu kadar çoşabilir mi diyecek ve kendine şaşacaksın], Gorefest [azmaktan kafanı duvardan duvara vurmassan paranı geri veriyorlar], Çelik [mahmutpaşada 10 tanesi bedava, almayanı...].

Geçen ay sorduğum sorunun ilk cevabı da senden geldi [ilklerin adamısın sen]. Verdiğin cevaptan toplumun ikiyüzlü bir ahlak sistemine sahip olduğu anlamını çıkardım. Gerektiği yerde bu sistemi lehlerine veya başkalarının aleyhine kullanmayı çok iyi biliyorlar [di mi?.. bunları söylemek istiyorsun di mi?]. Hadi beyler [diğerleri yani], sizden de cevap bekliyorum. Bak daha kitap yazacam işim gücüm var. Neyse çakal, pardon Murat sana hoşçakal diyorum ve diğer disketlerini de merakla bekliyorum [gönül rahatlığıyla disket diyebildim ya].

Merhabalar Zebani bey abiciğim,
Bu mektup, eğer yayınlamassan sana yazdığım ilk ve son mektup olacaktır [büyük tehdit]. Şimdi sorular:
1- Dark Colony'i aldım, yükledim. Play dedikten sonra bi bakarsın ekranda "Asserpion Failed" gibilerinden bir yazı. Bilgisayarımın gücü de yeterli [P100, 32 MB Ram, 1 GB...] al başına dert. Sence ne yapak?
2- NBA 98'ide aldım, yükledim. Bu sefer de "Does not work in this display mode" demez mi? Şimdi ne yapak?
3- Şu 3D FX olayına bi açıklık getirirsen sevinirim...
4- Ekran kartım 1 MB. Değiştirirsem ne alayım? Kaç gayme?
Eğer bu mektubu yayınlarsan; Sağol, varol...
Eğer bu mektubu yayınlamazsan; Yokol...
Mert ESER

Zebani: Yani "ben tehdidimi baştan yaparım, diğerleri gibi öyle beklemem, işine gelirse" diyorsun ha? Way be. Bu sefer baltayı taşa vurduk galiba. Acaba Mac[intosh] böyle mektuplar aldığı zaman ne yapardı onu merak ettim birden. Aslında senin tehdidine tehditle karşılık vermek isterdim ama şimdilik "uzatılan silaha, gül'le karşılık" veriyor ve bunun da ilk ve son olacağını zat-ı alinize ısrarla belirtiyorum [tehdit mi oldu ne?]:

1- İşte orijinal bir hata mesajı daha. Abicim siz nereden alıyorsunuz bu bilgisayarları/oyunları? Size demedim mi ben gelin Kamer'den alın, böyle hatalar asla olmaz diye [garantili] ? Senin o hata mesajının aynısını görmek ve yaşamak ve hatta sinirden damarlarımın çatlamasını hissetmek için oyunu Install ettim ama yok. Üstelik böyle bir hatayla karşılaşmadığım gibi farkında olmadan oyunu da bitirmişim [Gray'lerle oynuyorsan 4. bölümde insanlar haritanın sol alt köşesinde ve arada köprüler var. Yararlı parantezler açma kampanyası mı yapsam diye düşündüm birden]. Ne yapsak? [parantez konusunda yani]...

2- Ekran kartının desteklemediği bir çözünürlüğü seçmişsin ve ekran kartı da Windows95'le işbirliğine girerek haklı olarak "boyundan büyük işlere kalkışma, ayağını yorganına göre uzat, Nazar etme ne olur çalış seninde olur" demişler [katılıyorum wallahi, he he].

3- Geçen ay sevgili[m] Engin Abla[m] bu konuya yeterli derecede açıklık getirdi [aklıma gelen erotik espriyi ise söz konusu Engin Abla olduğu için yapmıycam ısrar etme ne olur, çalış senin de....]

4- Açıkçası bu köşeye [en baştada belirttiğim gibi] çok fazla teknik sorular gelmeye başladı [en başta da yazdığım gibi]. En başta da konuştuğum gibi [!] bu tip sorulardan aslında şikayetçi değilim ama bu işi benden daha iyi bilen Engin Abla olduğu için, teknik bazdaki sorularınızı kendisine iletirseniz her ikimizi de sevindirmiş olursunuz [en başta da söylediğim gibi].

Seni ilk gördüğüm yerde,
Suratına bir Lama gibi tükürmessem
Bana da Zebani demesinler [epik şiir].

Sevgili Zebani,
Nasılsın, iyi misin? Şu anda gecenin 12.25'i ve ben sana mektup yazıyorum [ben aptal mıyım? en son IQ'u ölçtüklerinde - 24 dediler]. Senin hakkında yapılan eleştirilere katılmıyorum. Bence en az Mac kadar iyisin. Köşeni çok beğenerek okuyorum. Şimdi sorulara geçiyorum:
1- Şu anda hangi Real-time'ı oynuyorsun? Ben de bir Real-time almayı düşünüyorum da.
2- NFS 2 [SE]'nin grafik açısından NFS 2'den farkı var mı? Varsa ne? Yoksa ne? [Ne?].
3- Arkadaşımın bilgisayarı P100, benim ki ise P75. Ama S.W.O.S onda daha yavaş çalışıyor. Nedir bu işin misali? Ram'den kaynaklanıyor olabilir mi?
4- Theme Hospital'ı aldım. Oyunu yükledim. Tam oyuna başlıycam.... Hoppalaaa bilgisayar kendini resetledi. Bu ne iş yaho?
5- Magic the Gathering'in Microprose versiyonunu nerede bulabilirim? [Hemen Kamer diyecen di mi?].
6- Şu derginin kapağındaki geri sayım [10, 9, 8...] neyin nesi? Bir haftadır bunu anlamakla uğraşıyorum [ne yapayım IQ'um el vermiyor].
Sorularım bu kadar. Lütfen ama lütfen yayınla [bak yayınlarsan bir dahaki mektupta seni Engin Abla'yla fazlaca muhattab edebilirim. Akrabam olur kendileri [tabiii....]]. Bir dahaki sayıyı merakla bekliyorum, Hoşcakal.
Batu "FRP manyağı" KINIKOĞLU

Zebani: O hangi IQ ölçermiş bakayım sana gecenin yarısında Overdose'a mektup yazdığın için aptal diyen? Ona hemen "bugün zekaya gösterilen önem biraz da aptallığa gösterilseydi ondan da birşeyler çıkardı" isimli kitabımı gösterde rezil olsun, kendinden utansın [kitap tükendi yalnız].

Bana yapılan eleştrileri fazla duygusal ve subjektif bulduğum için üzerinde durmuyorum. Eleştri yapılacaksa biraz rasyonel olunmalı, işin en zor kısmı bu zaten. Yoksa binbir çabayla hazırlanan üretkenliğe bekçi köpeği gibi havlayıp, bok atmak pek de zor değil [herkes üzerine alınmasın, onlar kendilerini biliyorlar]. Eleştirmeyi de kavga etmekten ayırdedecekler birgün umarım, şimdilik ellerinden gelen bu kadar [en başta da yazdığım gibi!]. Bakalım bizim elimizden ne geliyor:

1- Bu ay Age Of Empire oynadım. Çok güzel bir oyun. Ama daha çok Blade Runner'a takıldım ki o çok daha güzel [tüh farkında olmadan tavsiye yaptık]. Daha önce Real-Time oynamadıysan Age of Empire'dan başlama bence [hangisinden başlim o zaman? diye soracaksın sen şimdi di mi? ama satır kalmadı napalım].

2- Ne? He, yok yok... Varsa 3dfx kartı destekliyor o kadar.

3- Keşke Ram ve Ekran kartları hakkında daha fazla bilgi verseydin. Çünkü bu ikisiyle yakından ilişkili. Neyse bir daha ki sefere [Engin Abla'ya].

4- Bilgisayarını virüslerden temizledin mi? [bu yazdığımı ciddiye alıyor musun?]. Ram'den olabilir. Windows kaprisi olabilir. Oyun CD'sinde sorun olabilir [Kamer'den almadıysan!!]. Elin yanlışlıkla Reset atmış olabilir [Kamerde...öhö öhö!!], veya yanılsama görüyor olabilirsin ki bunun da çaresi Kam.....Neyse. CD'yi aldığın yerden değiştir bence [veya Kam....Neyse].

5- Evet Kamerden....Neyse.

6- Eeee. nasıl desem şimdi o geri sayım.. [ay, tamam patron söylemiycem].

Bir daha Engin Abla hakkında öyle ileri geri konuştuğunu duyar veya görürsem dişlerini söker tesbih yaparım, dilini koparır kravat yaparım, gözlerini oyar tenis oynarım... Bende bir daha ki disketini [mektup değil] merakla bekliyorum ve Hoşçakal [ani bitiş].

İşte yine Sonuna geldik. Söylemek istediğim; burada, birlikte hem eğlenip, muhabbet edip hem de sorunlara çare bulmak varken, siz memnun olmayanlar, kızgınlar, hayal kırıklığı olanlar, bağnaz düşünenler, kahraman arayışında olanlar, hoşgörüsüzler, toleransı düşükler, yitik kahraman bağımlıları, fanatikler evet siz; üretkenliğe ve hizmete karşı olmayı bırakın artık. Tekrarlıyorum Overdose "herşeyi olduğu gibi kabul etmek lazım, burası yeni bir köşe" diyenler için aşırı doz içeren eğlence parkı, diğerleri içinse çıkışı olmayan bir korku tünelidir. Başka ne söyleyebilirim ki. Savunma [veya her ne denirse] bitmiştir. Hayal Tabutum beni bekler. Yeni ufuklara açılmam lazım... Size de tavsiye ederim [size de yukardaki satırdakiler!!]. Her zamanki gibi yeni mektup ve disketler gelene kadar tabutumdayım. Önümüzdeki ay size yeni hayaller getirmek için... Stop....

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No:2/5
Beşiktaş, 80690, Istanbul
overdose@gsmnet.com

CHEATS

RUH UŞUMESI
Elimde bira şişeleri, uzun ve yorucu bir günün sonunda uzun ve yorucu bir yolculuktan sonra kapısındaydım.
Hayatım son onbeş gündür iniş ve çıkışlarla dolu olmuştu. İnerken paldır küldür yuvarlanmış, yaralanmış, çevremde neler olup bittiğini görememiştim. İçimi bile görememiştim.
Gördüğüm yegane şey boğazımı düğümleyen ateş parçası kızgınlığım ve vurulmuşluğumdu.
Vurulmuştum. Hayat damarım kan kaybediyor, ruhum bir köşeye büzüşmüş can veriyordu. Nefes almak ne kadar da zorlaşmıştı. Sonsuz bir uyku beni derinden derine içine çekiyor, dinginliği, devinimsizliği tüm vücudumu kaplıyordu. Varlığımı dayandırdığım ama içindeki bu ağır anlamı vurulmadan önce fark etmediğim ve 3 ay önce çok daha hafif olduğunu sandığım yüküm omuzlarımı ve gözlerimin altını çökertmişti. Çöküyordum. Tüm değer yargılarım, sevinçlerim, inançlarım ve en dayanılmazı yaşanmış sıcacık anlarım vurulmuştu.
Vurulduklarını sanmıştım.
Vurulmadılar. Meğersem vurulmamışlar. Anlarımı kaybetmedim. Yaşandılar ve yitip gitmemek üzere sonsuzluk noktasındaki yerlerini aldılar. Hangi kurşun, hangi katil onları vurabilir, yaralayabilir ki? Yanılmıştım. Üşüyen ruhum, gözlerimi gerçek körü etmişti. Varlık bulamayan kimliğim kendisine düşman yaratarak çıkış yolu aramış, kırıp dökmüştü. En kolayı kimliğini düşmanınla tanımlamak değil miydi? Yaşadıklarımın ve inançlarımın sıcaklığı öylesine kavurucuydu ki ruhumu üşüten o dondurucu soğukta bile yüreğime ulaştılar. Yok olan ruhum ve bedenimin aksine yüreğime can kattılar. Gözlerimin içine bakıp: "Bizim hiçbirimiz yaşanmadı yani, hepimizi kızgınlık ve vurulmuşlukla bir kenara mı atıyorsun? Aylarını aynaların önünde kolaylaştıran, ruhunu sevgilinin koynunda ısıtan, ellerinizi birleştiren, seni kızdıran ve sevindiren, dolunayda ağlatan bizler değil miydik? Anneni yadsıyabilir misin? Onu sevmediğini söyleyebilirsin belki ama seni doğurduğunu inkar edemezsin. Zaten böyle bir hakkında yok. O zaman açsana gözlerini. Aç ve bak. İyice yakından bak hayatına. Seçimlerine ve önünde uzanan yollarına" dediler. Yüreğim açılan gözlerimdi. Yollarımı ben çizecektim. Yeniden kuracaktım yıkılan binaları, kavramları, köhneleşmiş kurumları. Önce kırıp döktüklerime bakmalıydım. Parçalar etrafa yayılmış ayaklarımı kesmişti. Çıplak ayaklarıma giren cam parçalarını teker teker çıkarttım. Teker teker gördüm. Teker teker dinledim. Yüreğimin sesi üşüyen ruhuma battaniye, hayatıma çam yeşili göz olmuştu. Yavaşça doğruldum. Yürümeye başlayabilirdim artık. Arkama bakmadan, anılarım yanımda bir bohça, istediğim yöne, kendi ayaklarımın üzerinde başlayabilirim. İleriye değil, başımın üzerindekilere bakmak istiyorum. Görmek istediğim şekilden şekile giren bulutların içinde özgürce sallandığı masmavi gökyüzü.
Acılar doğuruyor insanı. Hayatın tam göbeğine bir tokatla yeniden doğuruyor. Her doğum biraz daha büyütüyor insanı. Gözlerinde yaşamın anlamı büyüyor. Dağlanmış yüreğinde hayat biraz daha büyüyor. Her doğum bir ölümle başlıyor. Ölmeden, öldürmeden biraz daha doğulmuyor.
uMut dolu bir yıl olsun, 1998...

Mert Topçu

NUCLEAR STRIKE



Geçen ay yayınlayacağımı duyurduğum Nuclear Strike'ın cheat'leri diğer birkaç cheat gibi sayfa sayısını akibetine uğradı. Bakalım bu kez başarabilecek miyim? Password olarak...

JUNGLEWAR: Level 1
BUCCANEER: Level 2
HAMMERHEAD: Level 2
DETONATE: Level 3
AFTERSHOCK: Level 4
BLITZKRIEG: Level 4
CHESSPIECE: Level 5
NOMANSLAND: Level 5
BASTILLE: Level 6
LIGHTNING: SECRET LEVEL
UNLEADED: Limitsiz Fuel
GUNSRUS Limitsiz Cephane
CHAINMAIL: Limitsiz Zırh
EAGLEEYE: Barış Modu!
OLDSCHOOL: Kuş bakışı görüntü!
SHARK BAIT: Shockwave (Yere bir missile veya roket atın ve izleyin).
MAD BOMBER: Shockwave ve limitsiz Cephane
CHEESYPOOF: Karışık limitsiz...

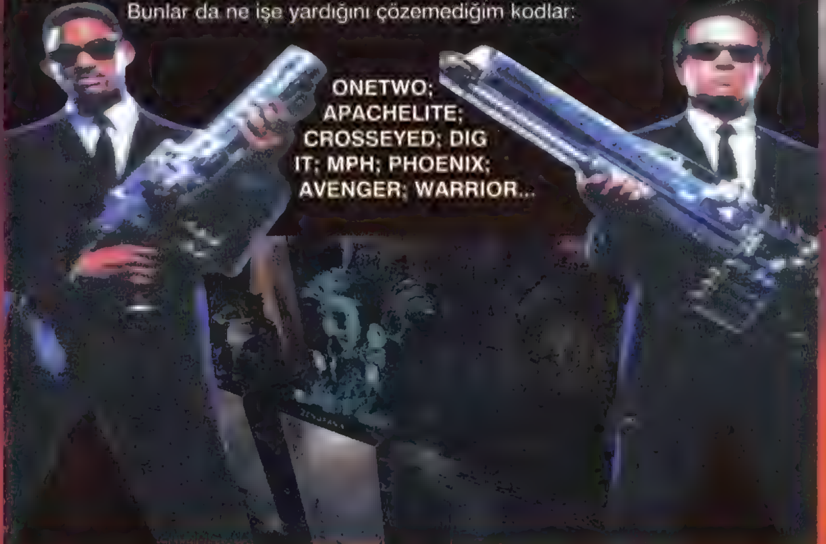
Bunlar da ne işe yardığını çözemediğim kodlar:
ONETWO; APACHELITE; CROSSEYED; DIG IT; MPH; PHOENIX; AVENGER; WARRIOR...

MEN IN BLACK

Geçen ay yayınlayacağımı duyurduğum Nuclear Strike'ın cheat'leri diğer birkaç cheat gibi sayfa sayısını akibetine uğradı. Bakalım bu kez başarabilecek miyim? Password olarak...

JUNGLEWAR: Level 1 **BUCCANEER:** Level 2
HAMMERHEAD: Level 2 **DETONATE:** Level 3
AFTERSHOCK: Level 4 **BLITZKRIEG:** Level 4
CHESSPIECE: Level 5 **NOMANSLAND:** Level 5
BASTILLE: Level 6 **LIGHTNING:** SECRET LEVEL
UNLEADED: Limitsiz Fuel **GUNSRUS** Limitsiz Cephane
CHAINMAIL: Limitsiz Zırh **EAGLEEYE:** Barış Modu!
OLDSCHOOL: Kuş bakışı görüntü! **SHARK BAIT:** Shockwave (Yere bir missile veya roket atın ve izleyin) **MAD BOMBER:** Shockwave ve limitsiz Cephane
CHEESYPOOF: Karışık limitsiz...

Bunlar da ne işe yardığını çözemediğim kodlar:



ONETWO; APACHELITE; CROSSEYED; DIG IT; MPH; PHOENIX; AVENGER; WARRIOR...

TEST DRIVE 4



Yahu bana ne bu oyunlar daha Türkiye'ye gelmediyse. Hayır cheat'leri hazır, gelir gelmez saldırırsınız işte. Önce Save Game ekranına gidin. Slot 10'u seçin, cheat kodlarından birini yazın ve yarışınıza bakın.

NOAICARS: LAN oyununa bilgisayar katılmaz. **STICKIER:** 3D çarpışmalar olmaz. **AARDVARK:** Çarpışma olayı tamamen kalkar. **ITSLATE:** Special Efekt olayına son (3Dfx). **CREDITZ** : Credits olayı resimli. **SRACLLA:** Tüm arabaların kilidini açar. **LEVELLLA:** Pistlere hücum. **SPAZZY:** Acidde Test Drive. **BANDW:** Black & White, yok viski değil. **IKTROUT:** Büyük arabalar. **MPALMER:** Mini arabalar. **GONZON:** Hızlı ileri modu! **GONZOFF:** Üstteki modu kapat. **BIRDVIEW:** Kuş bakışı. **ASTIDERC, TSTIDERC, DSTIDERC, COLOUR, MASTER, NITROXXX, BOBCRED** cheat'lerini de deneyin ve keşfedin.



DARK EARTH

Dark Serisi çıktı bir de başımıza (hayatımız sanki yeterince karanlık değilmiş gibi bi [illegible]

P ile oyunu Pause ettikten sonra **FORTYTWO** (büyük harflerle) yazıp enter'a basın. "Easy Mode On" yazısını gördüyseniz doğru yoldasınız demektir. **Ctrl-D** ile Arkhan'ın hayatını çoğaltabilirsiniz, **D** ile de rakibinizinkini (!!) 1'e indirebilirsiniz.

RED ALERT

Subject: Red Alert
From: "Şafak Gezer"
To: NeMeTe <mert@gsmnet.com>

Öcümü alıyom.

Evet bendeniz Şafak ve işte size bir Red Alert hilesi. Hemi de ne .MIXlerle oynayacaksınız ne de hex editörüyle haşır neşir olcaksınız. Oyun sırasında:

IMARICHBOY yazınca 20000 credit geliyo hoooop giriyo kasaya.

Windows'95'te Red Alert oynayanlara: Eğer bir mediciniz varsa 5555555 yazınca bütün üniteler full power oluyo.

En sonunda şu Win'95'in bir yararını gördük ne diyim...

Olm Şafak, ne cheat'i gönderirsen gönder, hayatta yayınlamam.

:P

TWINSEN'S ODYSSEY

Subject: nihahahahah bu sefer de Twinsen's Odyssey
From: "Şafak Gezer"
To: NeMeTe <mert@gsmnet.com>

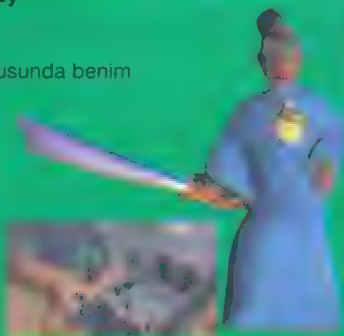
Şimdi hemen bu hileyi de gönderiyorum ve iletişim kutusunda benim hakkımda doğru dürüst birşiyler yazıyorsun:

Twinsen's Odyssey:

gold: zengin olduuum!
magic: abrakadabra!
life: life one, live it!
full: ben annamam
box: boks af kılovır
pingouin: mega penguenlerden birkaç tane alıyım
speed: fıreym reyt.

Hem de tehdit he? Hayata yayınlamam cheat'lerini.





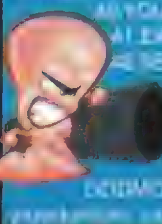
VIRTUA COP 2

Kıyıda köşede kalmış oyunun bölüm kodları:

2: **OLD MAN**; 3: **SHORT BUT TALL**;
4: **DIET MNIP**; 5: **TITHES**;
6: **POPCORN**; 7: **NOT POODLE**;
8: **PACKET OF CRISPS**; 9: **MEDICINE**;
10: **SNOWBOARDING**; 11: **216BIT**;
12: **RENDERING**; 13: **BEAR GAME**;
14: **HORSE**; 15: **KIDDYWINKS**;
16: **JALLABALLABON**; 17: **HOT BEVERAGE**;
18: **MUNTRESS**; 19: **PANTERA ROSA**;
20: **RENNAISSANCE WEDDING**;
21: **HECTIC MAN**





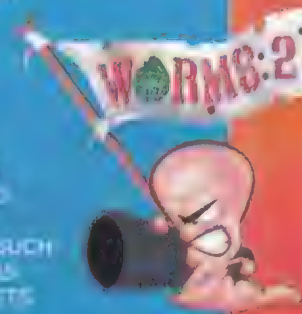


WORMS2

Cheat [illegible] Worms2 [illegible] [illegible] kodları:

1 ONCEUPONA
2 TIMETHEREWERE
3 SOMESMALLWORMS
4 WHOGOTVERYVERY
5 ANNOYEDAND
6 DECIDEDTO
7 GOTOARMSIN
8 ORDERTOWIPE
9 OUTTHEIR
10 VICIOUSENEMY
11 COUNTERPARTS
12 THEYDEVELOPED
13 SOMEREALLY
14 COOLWEAPONSSUCH
15 ASBANANABOMBS
16 ANDMAGICBULLETS
17 THEYTRAINED
18 ALLNIGHTSAND
19 EVERYDAYSOMANY
20 WOULDBECOME
21 PROFICIENT
22 INTHEIRWORMLY
23 WAYSSOMETIMES
24 THEYWOULDSHOOT
25 DRAWNIESJUST
26 FORFUNANDLAUGH
27 ABOUTITINTHE
28 EVENINGTIME
29 WEAPOLOGISEON
30 BEHALFOFALLTHE
31 TEAMWORKERSTHAT
32 WEHAVEHADTOTHE
33 TROUBLEOFTRANSLATING
34 WORMS2INTOBUTWE
35 DIDNTHAVETIMETO
36 TRANSLATETHESE
37 PASSWORDSANDTHAT
38 THEYNEEDTOBECOME
39 WESUPPOSETHAT
40 YOUWAREREALLY
41 [illegible]
42 [illegible]
43 CHEATMODEWHEN
44 [illegible]
45 ANDYOUARERIGHT

Cheat modu için DEMOMODE [illegible]





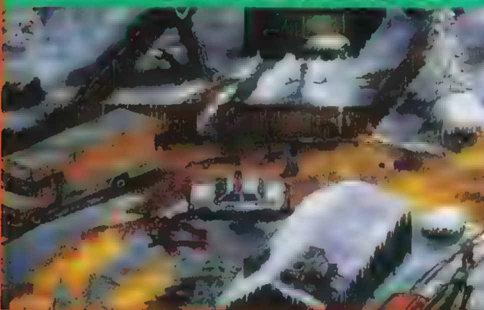
FIFA'98 RTWC

Muder ağbimiz emretmişse (üşenmiş mi ;) deseydim yoksa), bize de Cheats köşesi olarak Fifa'98'in cheatlerini yayınlarken arasına hareketleri de sıkıştırmak düşer.
Diyeceğim o ki önce şu Fifa'98'in dudak uçurtan hareketlerine bir bakalım sonra da cheat'ine geçelim:
Bu hareketleri keyboard için yazdım. Eğer çok tuşlu bir pad kullanıyorsanız, Alt ve Ctrl yerine geçen tuşları kullanarak da bu hareketleri yapabileceğinizi sanıyorum.
Alt veya Ctrl + A = Topu topuklarınızla havalandırmak (çok zor bea),
Alt veya Ctrl + S = Topu yerden yuvarlayarak çalım (hayatımda bir kere yapmıştım),
Alt veya Ctrl + D = Şut atarmış gibi yaparak çalım (bak bu olur),
Alt veya Ctrl + E = Bir yöne gidecekmiş gibi fake atıp, diğer tarafa çalım (Ronalda yapar mesela),
Alt veya Ctrl + W = 360 derecelik dönüş hareketi ile çalım (küfür edesim geliyor),
Alt veya Ctrl + Q = Topun üzerine ayağınızla basarak topu kaydırıp çalım (oldu),
Çift Vuruş: **A** = Topu kaldırma,
S = İmparator Oğuz böle pas yapar anca,
D = Aşırtmaydı sanırım
E = İçeri dalma,
Ver&Kaç: Q ile takım arkadaşınıza pas verirseniz kontrol ettiğiniz oyuncu değişmediği için pas vereni verdiğiniz arkadaşınızla ver-kaç yapacak gibi hareket ettirebilirsiniz, ver-kaçı tamamlamak için S ile topu geri alın.
Savunmayken...
Q = Kayarak müdahale,
Alt or Ctrl + Q = İtme,
Çift Vuruş: **Q** = Yaradana sığınıp, girme.
Top havadeyken...
Basılı Tutun **A** = Kafalık pas,
S = Kafa pası
D = Kafa ile gollük şut.
Basılı Tut & Bekle: **A** = Yüksek vole,
S = Vole ile pas,
D = İşte gerçek vole,
D + sağ ya da sol = Rövoşata.
Duran topları kullanırken...
Alt = Sağa falso,
Ctrl = Sola falso.
Cheat modu için...
Player Edit menusunde, her hangi bir futbolcunun adını aşağıdaki isimlerden biri yapın: "eac rocks" (büyük kafalı oyuncular için), "johnny atomic", "dohdohdoh", "urlofus", "xplay", "footy". İsimleri değiştirdikten sonra stadyum seçme ekranında F5 tuşu ile bir cheat menüsünü ekrana getirebilirsiniz ve aralarından istediğinizi seçerek maçınızı garip şartlarda oynayabilirsiniz. Nedir diyeceksiniz garip şartlar: Oyunda adamlarınız görünmeyen duvarlara çarpabilir (invisible doors), top siz kaleye doğru sert bir şut attığınızda Üsküdar vapurunun tepesinde uçan martılar gibi havalarda uçabilir!



POSTAL

Subject: Postal
From: Ergün Yentur
To: "Mert Topcu" <mert@gsmnet.com>
Selam
İşte ikinci hafta (2. yöntemi hatırla). Ama son hafta olmayacak. Elimden geldiğince yeni ve yayınlanmamış cheatleri sana yollayacağım. Bu haftaki konuğumuz Postal
THICKSKIN- Kalkan
HESSTILLGOOD- Hayata döndürür
[illegible] ve flamethrower
IAMSOLAME- Ölümsüzlük
STERNOMAT- Napalm
[illegible]
[illegible]
Devamı gelecek...
[illegible]





Bizim su GameShow'u kurup buralara getirmemizin hikayesini anlatsam inanmazsiniz. Hangi birinden bahsetsem, adamin 30 dergi isteyip 29 unu iade etmesini mi, tam cikarken o otuzuncuyu da bir yerden cikarip vermesini mi, kazandigimiz para ile 5 lahmacun anca alabildigimizi mi, Yalcin enistem ile naylonlarin uzerine oturusumuzu mu (duzlessinler diye), yoksa kopyalanmasinlar diye her dergiye orjinaldir diye damga basisimizi mi, gecenin 5 in de camdan cikip ben essegim diye bagirisimizi mi, Yaysat taki adama yalvarisimizi mi???
Ama noldu, bitti butun bunlar, artik yavas yavas iskenceye donusmeye basladi. Acik konusuyorum, GameShow Turkiye nin hayati boyunca gorebilecegi en degisik dergidir. Degisik lafini sifat bulamadigim icin kullaniyorum. Yok iste bir ustu, hepsi arkalarindaki medyanin usagi olmus yuzlerce dergi var piyasada. Hangisi samimi Allah askina soyleyin...
Bin tane anlatacak konu var icimde, konusacak, dertlesecek, yorum yapacak. Ama icimden hic gelmiyor artik soyle guzel birseyler yazmak. Dilek ile Mert I devam ettireyim diye dusundum. -Selam ben Mert, siz kimsiniz ? - Ben bu Cennet' in bekcisiyim. - Hadi ya, sey ben bir sey soracaktim, demin biz Dilek ile, Dilek benim kiz arkadasim olur, eee, biz onunla demin intihar ettik te, ee sonra goge yukseldik, o iceri girdi ben burada beklemede kaldim. Bir iceri girip bakabilir miyim? - Hayir ! - Neden ama biz ahirette beraber olalim diye intihar etmistik, - Yanlis yapmisiniz ? - Peki simdi o cennet e gitti di mi? - Evet ! - Eee peki ben nolcam Cehennem gibi gozukuyor - Bilmem, bilemem ! - Peki kimlik birakip bir iceri girsem ? - Olmaz ! - Zaten kimlik de yok ki uzerimde, hah, su tepemde yanan sonen beyaz olayi biraksam, hatta size hediye etsem ? - Ondan depoda cok var, olmaz ! - Aman be hocam, nolcak kim cakacak, ha bi kisi fazla ha eksik... - Git be adam seni bela misin? - Evet belayim noldu ?....Gibisinden ama dedigim gibi icimden gelmiyor iste, o yuzden de batiriyorum.
Dostluklarin ne kadar onemli oldugundan bahsedebilirim, anlatabilirim, ornekler verebilirim. Sakin dostlarinizi kaybetmeyin diyebilirim ama kim takar veya neyi degistirir. Hayir, degistirmeyecekse neye satir harcamak...
Sagliktan bahsedebilirim, ne kadar onemli oldugundan, aids ten, sigara icmenin zararlarindan, esrarin, uyusturucunun kotuluklerinden, ornekler verebilirim. Uzun uzun kusmuklar yazabilirim, millete laf atabilirim ama dedigim gibi gelmiyor icimden.
Yerimi doldurmaktan baska... Sizi seviyorum mu bilmem ama sevmeye calisiyorum, zaman zaman... Igrenmeden kendimden, bos ve anlamsiz ama bir arada felsefiymis gibi duran laflardansa net soyliyeyim dedim. Yanlis mi yaptim ? Dahi -de ler ayri, icinde kiler ise yanyana, biliyorum ama kullanamiyorum, cunku bu havamiza aykiri, biz zaten bas kaldirmisiz, bilmeden...
File/Properties/Statistics/, File/Properties/Statistics/ , File/Properties/Statistics/, File/Properties/Statistics/, File/Properties/Statistics/,



ENGİN abla

Acımasız olmak lazım sanırım, ölümüne acımasız olmak. Kimseye hiç bir şeye acımamak. Ancak öyle adam olunabiliyor heralde. Heralde de değil kesinlikle öyle. Geçmişe doğru bir bakın. Yediğiniz kazıklara, sırtınıza giren bıçaklara, arkanızdan çevirilen dolaplara... Öyle ya, arkanızı dönmediğiniz adam sizi nasıl olur da arkadan vurur! Göreceksiniz ki hepsi sizin kayıtsız şartsız güvendiklerinizce yapılmış ve siz her seferinde "bir daha aynı hatayı yapmam" demişsiniz. Her seferinde de aynı hatayı yapmışsınız. Ben de yapmışım. Bunları düşününce kendimden iğrenesim geliyor. Nasıl yapmışım bu kadar hatayı diyorum. Böylesine "bile bile lades denir"! Hatalarım yanlızca beni etkilese neyse. Söz konusu olan GameShow (bir anlamda herşeyim!) olunca bu hatalar daha fazla kahrediyor beni. Ticari veya şahsi çıkarlarını korumak için GameShow'un yanındaymış gibi görünen ama GameShow'un yanında değil yakınlarında bile olmayan kişiler yada kuruluşlar lütfen artık taktıkları maskeyi çıkartsınlar yüzlerinden. Sanırım hala maske ile dolaşmalarının sebebi alacağım (-mız) tavırdan ve görecekleri tepkiden korkar olmaları. Çıkartsınlar ki o maskeyi kim dost kim düşman biz de anlayalım ve tavırlarımızı ona göre koyalım. Çok yakın bir zamanda onların korkarak yapamadıkları şeyi ben yaparak yüzlerindeki o insan maskesini yırtarcasına çekip alacağım yoksa...

Dertler bir değil ki, sürü ile. Herkesin vardır kendince problemleri ve herkes bunları kendi kendine çözmek zorundadır. Ama durum şahsi problemleri aşıp da bir kitleyi ilgilendirir olduğunda (sanırım GameShow aldığınıza göre biraz olsun seviyorsunuz, GameShow'un durumunun iyiye gitmesine sevinir, kötüye gitmesine üzülürsünüz ve siz bir kitlesiniz!) bu sorunları o kitle ile paylaşmak gerekir (en azından şahsi fikrim bu ve burası benim köşem :)). Bütün bunları anlatmamın sebebi işte bu. Bilin ki bir dergi çıkartmak, bir iş yeri idare etmek, bir arkadaşınızla iyi ilişkide olmak, genel olarak bir ilişkiyi sürdürmek o kadar kolay değil. Davulun sesi uzaktan hoş gelir derler. Gerçekten hoş gelir. Siz kız ya da erkek arkadaşlarınızla (evliyseniz karınızla veya kocanızla) her Allahın günü tartışabiliyorsanız (ki bundan eminim, ilişkileri bilirim az çok!) ve aranızda ufak da olsa sorunlar olabiliyorsa, siz gelin de bizim halimizi düşünün. Sizdeki bu sorunların yanısıra bir de içinde yaklaşık olarak 10.000 kişinin bulunduğu bir ilişkinin merkez noktasındayız. İki kişilik bir ilişkiye karşılık çok daha karmaşık olduğunu lütfen kabul edin. Kabul edin ki, biz burada gece gündüz çalışıp bu dergiyi çıkartmaya uğraşırken, siz orada dergiyi alıp da "yahu bu GameShow eskiden böyle değildi, eski amatör ruhunu kaybetti" veya olmayan paradan bahsederek "parayı buldular, böyle oldular" gibi zırvalıklarla daha fazla can sıkmayın! Sıkmayın ki bu dergi çıkabilsin. Sıkmayın ki siz de o başta saydığım gruba dahil olmayın. Mantıksızca ve düşüncesizce davranan, düşünmeden konuşan, hiç bir dayanağı olmayan bu saçma sözlerle can sıkmaya devam eden, dost görünen ama kesinlikle dost olmayan maskeli gruba dahilseniz lütfen indirin o maskeleri ve yakamızı bırakın. Siz indirmezseniz ben indirmesini bilirim...

Mektuplar:

Sevgili Engin Abla,

Bu sana veya herhangi bir dergiye yazdığım ilk mektubum. Sorularıma geçmeden önce şunları söylemeliyim: Henüz bilgisayarım yok ama 2 saat önce sipariş edildi. Gelecek olan bilgisayarım 32 MB RAM'li Pentium MMX-166 (bir de 200 olsaydı!). Artık güle güle kullan niyetine mektubumu yayınlarsın değil mi? Yayınlarsan senin bir tanrıça olduğunu düşüneceğim. Bu işte acemi olduğum için saçma veya basit sorular sorarsam kusura bakış fırlatma.

1- Futbol, basketbol, action veya doom türü oyunlar için jostick mi yoksa konsol kumandası mı daha iyidir?

2- Fifa ile Fifa soccer aynı mı? CD kapakları farklı da. Fifa onun taklidi olarak çıktı diyorlar. Bu soru çok önemli!

3- Masa üstü FRP ne, FRP ne? (durum vahim)

4- Yine içler acısı bir soru: 32 MB isteyen bir oyun 16 MB'da çalışmaz. Peki MMX-200 isteyen bir oyun MMX-166'da çalışır mı?

5- Canavar diye bir şey var mı? (varsa dişleri keskin midir?)

6- Sony PlayStation hangi durumlarda PC'den daha iyidir? Yoksa böyle bir durum yok mu?

7- 1. veya 2 player kontrolünün bir düzeni var mı? (klavye, mouse, joystick gibi)

8- Oyun sırasında save etmek ne işe yarar?

Gönlünden ne koparsa yayınla, cevapla,vur, kır, parçala, canını çıkart ama 1, 2, 5, ve 7. sorular çok önemli.

Evren Bal

Canımın içi Evren;

1- Bu kişiden kişiye, daha doğrusu alışkanlıklara göre değişen bir şey. Mesela joystick'e alışmış birini klavye veya joypad ile oynatamazsınız. Ama içlerinde en pratik olanın joypad olduğunu da belirtmeliyim (alışacaksan joypad'e alış yani!)

2- İkisi de aynı. Adına bakıp da aldanma. Mesela Fifa'98'in adı da Fifa'98 Road the World Cup!

3- FRP, Fantasy Role Playing. Bir karakteriniz var. Bu karakterin belli özellikleri var (büyü, fight veya health gibi) ve siz bu karakteri oynuyorsunuz (zevkli olabilir ama bana uzak Allaha yakın olsun :))

4- Minimum diyorsa çalışmaz. Recommeded (tavsiye edilen) diyorsa çalışır ama yavaş çalışır. Ayrıca MMX 200 istiyorum diye direten bir oyuna bu güne kadar rastlamadım.

5- Esasında var. Bizim Zebani bir canavar mesela. Canavar olmasaydı Serkan'ı öldürüp yedikten sonra dergiye elinde kendi yazdığı veda mektubu ile gelip "Serkan artık yazmayacakmış, bunu size gönderdi" demezdi!

6- Böyle durumların varlığını inkar etmek mümkün değil. Bir kaç örnek vermek gerekirse:

- Sony PlayStation (Sega Saturn veya başka bir konsol makinası da olabilir) alırken min 1000$ gibi bir paraya veda etmek zorunda değilsiniz. Ortalama 250 - 300$ 'a böyle bir cihaz alabiliyorsunuz.
- Yine böyle bir makinanız varsa, "bu oyun şu kadar RAM'de çıkar mı, MMX-200 ister mi?" gibi şeyleri düşünmüyorsunuz.
- Bir PC kullanıcısı gibi "virtual memory'i ayarlamam gerekli mi, extented mem. yeterli mi, memmaker yapmam lazım mı, harddiskimde boş yer var mı?" gibi soruların ne anlama geldiğini bile bilmiyorsunuz.

Bu arada genelde PlatStation oyunlarının Grafik olarak şu andaki ortalama PC'lerden daha iyi olduklarını da unutmamak lazım. Kötü yanlarına gelince:

- Bilgisayarda yapabildiğiniz -oyun harici- hemen hemen hiç bir şeyi yapamıyorsunuz (ek bağlantılarla Internet, Video CD playing gibi şeyler istisna).
- Oyun çeşidi PC'lere göre çok az.
- Oyunları PC oyunlarından daha pahalı.

Yani artılar ve eksiler önünüzde, karar vermek size kalmış.

7- Her oyunda bu tip ayarların yapıldığı bir menü vardır.

8- Save edebilmek demek yaptığınız hatadan geri dönebilmek demek bir bakıma. Gerçekten çok da yararlı (hayatın da save'i olsaydı keşke de yaptığımız hatalardan geri dönmesi oyunlardaki kadar kolay olsaydı!).

Sevgili Zebani,

Sana bu yaklaşık 500. mektubum ve hiçbirini yayınlamadın. Bu seferkini de yayınlamazsanız bir müşteri daha kaybedersiniz. (Metin, Mert, Alper. . . . gibi, bu bir tehdit). Sen yayınlamasan bile bu dergi çok güzel o yüzden mecburen alırım (fakat senin köşeni okumam). İnşallah bu seferkini yayınlarsın.

1- Diamond Monster 3DFX almaya değer mi?

2- Actua Soccer II manyak bişiy ne zaman gelir?

3- Fifa Soccer 98 min. gereksinimleri ne?

4- Benim arkadaşım şöyle elden düşme bir 486 alacak fiyat araştırırsan çok sevinirim. 486, 8 MB Ram, 850 mb HD, ses kartı. . . .

5- Benim S3 Trio 64 2 Mb ekran kartım var. 3DFX destekli bir oyun oynarken eski kartımı kesiyor, ya peki desteklemeyen bir oyun oynarsam yine 3D FX'e geçer mi? (çünkü 3DFX 4 mb, daha hızlı oynarım diye sormuştum).

6- Scanner'ların fiyatı ne alemde?

7- Bende 16 Mb Ram var. 32 Mb Ram yaparsam eskilerini atarmıyım yoksa 16 MB Ram alıp üzerine mi takarım?

8- Benim monitörüm o kadar iyi değil. Bana şöyle 17" digital Sony ne kadara patlar?

9- Play Station'daki The Lost World PC de var mı? Chaos Island The Lost World değil macera olanı bye!

Barış "Del Piero" ALIŞKAN

Sevgili Barış;

Hayır yok, hiç bir yanlışlık yok. Sadece bu cehennem zebanisi Zeboş ile bir karar verdik. Bundan sonra o sizin hardware soruları içeren mektuplarınızı yayınlamayacak ben de sizin oyun sorusu soran mektuplarınızı. Çünkü Zebaniye böyle bir mektup geldiğinde işimin bitmesini bekliyor ve soruları soruyor, sonra ben söylüyorum o yazıyor. Bana oyun sorusu geldiğinde de ben aynı şeyleri yapıyorum. Biz bunun tekrar tekrar aynı işi yapmak olduğuna karar verdik ve saçma olduğu konusunda ortak karara vardık (Zebani ile ortak karara varmamız yaklaşık 30 yılda bir olur!). Artık hardware - software, kısaca teknik

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/4-5 Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

konulardaki sorular bana, oyunlar, nasıl pesimist olunur, karıncalar böcük müdür sinek midir veya budistler de cehennem ateşinde yanacak mı ana başlıklı sorular da Zeboş'a sorulacak, fermanımdır :). Bakın zaten 500 mektup yolluyorsunuz hiçbirini yayınlamıyor Zeboş, siz en iyisi bana gönderin (ehehehe).

1- Hem de nasıl değer aklın hayalin şaşar. Şu anda yeni çıkan oyunların yaklaşık olarak % 70'i bu kartı destekliyor.
2- Geldi bile ama bana sorarsan Fifa'98'in yanında biraz sönük kalmış (Fifa'98'i hele bir 3DFX ile oyna da oyun gör!).
3- Electronic Arts gerçekten takdir edilecek bir oyun yapmış. Ben oyunu 16 MB RAM'li Pentium 75 makinada gördüm. O makinada bile çok yavaş değildi.
4- Öyle bir şey almasın, parasını biriktirip adam gibi bir şey alsın derim ama söz dinlemeyip de alacaksa yaklaşık olarak 450$ civarına bulabilir.
5- Nasıl yani? Senin 3DFX'in var mı?!?!
6- Scanner olarak şu anda piyasada Mustek diye bir marka var ki hem fiyat olarak uygun, hem de çıktıları güzel (bizde de bir tane var). Fiyatları ise 150$'dan başlıyor.
7- Hayır atmazsın, eskilerinin yanına takabilirsin.
8- 17" Sony monitor için KDVsi dahil 850$'a "bye byeeeee" demen gerekir.
9- Hayır henüz çıkmadı ama Trespasser adlı yeni bir Lost World oyunu geliyor. For more information: News!

Geçen ay başladığımız "ne alayım, nasıl alayım?" genel konu başlıklı bölüm gerçekten çok ilgi çekti. Bu konudaki malzemeler tükenene kadar bu bölüme devam etme karadı aldım. Bu ay da mektuplarınızdan ve e-maillerinizden sıkça çıkan sorulara yer verdim. Dilerseniz hep beraber bir göz atalım:

Hangi monitör?

Monitör satın alırken dikkat edilmesi gereken bir kaç önemli nokta var. Bunlar:

- Nokta aralığı: Hani 0.28 0.39 derler. İşte nokta aralığı o. Rakam da ekranı oluşturan noktalar arasındaki boşluk. Ne kadar yakın (rakam küçük) o kadar kaliteli görüntü demek. Bu rakam bazı büyük monitörlerde 0.25'e kadar düşer.
- Ekran boyutu: Diagonalden (köşeden köşeye) inch olarak ekran boyu. Standart olarak 14 inch dir. 15 inch olanlarının fiyatları 14'lere yakın olduğu için yeni bilgisayar alırken 15 inch almakta fayda var. Piyasada bulunabilen boyutlar 14", 15", 17", 20", 21" dir. Daha büyükleri de vardır ama siz en iyisi onları boşverin (10.000$'ınız varsa 36" bir monitör alabilirsiniz!).
- Refresh rate: Ekran tazeleme oranı. Ekrandaki görüntünün titrememesi için bu oranın yüksek olması gerekir. Tabii ki bu büyük oranda ekran kartına da bağlıdır.
- Flat square: Türkçeye direk olarak çevirince düz kare gibi saçma bir anlam çıkar ama işin aslı şu: Normal monitörlerde ekran tüpü bir küreden kesilmiş gibidir. Oysa flat square monitörlerde tüp bir silindir kesitidir. Yani ekranınızın uzun olan kenarı eğimli, kısa olan kenarı ise düz olur. Tam olarak düz kare olmasa da çok daha kaliteli bir görüntü elde etmek mümkündür.

AGP nedir?

Agp'nin açılımı; Accerelated Graphics Port yani hızlandırılmış grafik portu. Intel LX chipset'li anakartların (yanlızca Pentium II serisi için) desteklediği bu port, PCI veriyoluna göre çok daha performans gösteriyor. Özellikle 3D uygulamalarında bu performans daha fazla göze çarpıyor. Sebebine gelince: AGP main memory'e ulaşmak için özel bir veri yolu kullanıyor. Bu veri yolu tabiri caiz ise kanıran 3D özellikleri alpha blending, texture mapping, z-buffering (bu özellikler için ayrıntılı bilgi bkz. Aralık GameShow Engin Abla) için sistem belleğinin kullanılmasını mümkün kılıyor. Bu 3D uygulamalaı için süper bir performans demektir.

SDRAM nasıl oluyor?

SDRAM Synchronous Dynamic Random Access Memory. Eskiden pahalı fiyatından dolayı ekran kartlarında kullanılan bir ram çeşidi. Teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte SDRAM maliyetleri eskiye göre çok düştü ve SDRAM'ler DIMM memory modüllerinde de kullanılmaya başlandı. Intel'in VX'den sonra çıkarttığı tüm chipsetler bu modülleri destekliyor (DIMM ram soketi olmak şartıyla). SIMM ve EDO ramlerin hızları 50 - 70 ns (nanosaniye) civarlarında olmasına rağmen SDRAM'lerin hızları 6 ns'ye kadar düşebiliyor (benim gördüğüm en yavaş SDRAM bile 12 ns). Bu da CPU ile aynı hızda işlem yapabilmek, dolayısıyla bütün işlemlerdeki hızın (yani genel performansın) çok daha yüksek olması demek. SDRAM normal sistemlerde bile min. % 2.5 performans artışı sağlıyor ve bu rakam % 20'lere kadar çıkabiliyor. Çalışma voltajları farklı olduğu için DIMM ve SIMM memoryler aynı anda kullanılamıyor (DIMM'lerin çalışma voltajı 3.3 volt SIMM'lerin ise 5 volt).

Gidiyorum, gitmeliyim, giden bir insanım. Girişte o kadar kustum bari giderayak neşeli, hoş bir şeyler söyleyeyim de "bu Engin Abla ne lanet insanmış" demeyesiniz diye çok uğraştım ama ne mümkün! İçimde kalan son şeyleri de söylemeden edemeyeceğim. Eğer "GameShow'dan arıyoruz" diyince "o ne ki?" diyen saygıdeğer Microsoft oyun sorumlusu, "biz Türkiye'de dergi çıkartıyoruz, oyununuzu açıklamak istiyoruz' diyince deli divane olan ve dünyanın bir ucundan iki gün gibi kısa bir sürede oyunla ilgili tüm bilgileri bir CD'de gönderen Core Design yetkilisi saygıdeğer (gerçekten saygıdeğer!) Susi Hamilton kadar duyarlı olsaydı, muassır medeniyetler seviyesine ulaşmamız çok daha kolay olurdu kanaatindeyim. Son olarak oyun firmalarına diyorum ki; "Sırt sırta verirsek başarılı oluruz. Tek başımıza sırtımız boşta!!!"

Gelecek ay: Ne olur Allah bilir!

Gavur demiş...

*Aynı düşmanla çok kez savaşma. Aksi takdirde bütün harp sanatını ona öğretirsin. Napolyon (haksız sayılmaz, ne dersiniz?)
*Nezaket insana para ile malolmaz ama her şeyi satın alır (ama herşeyi...).
*Geleceği düşünerek endişelenmek yersizdir çünkü gelecek düşünsek de düşünmesek de gelecektir. Einstein (bu kadar basit)
*Anılar bazı konserve çeşitleri gibi bir miktar renklendirilmiştir. Bunun için tümü ile tehlikesiz oldukları söylenemez (anılar, size borcum yok).
*Politika öyle bir sanattır ki, insan başkasının ayağına basarken kendi "ahh" der. Bernard Shaw (sanırım bunu artık herkes biliyor).
*İnsanları tanıdıkça köpekleri daha çok seviyorum. Pascal (yorumsuz!)
...hoş demiş!

ENGİN "Countdown progress -2-" ABLA



MUHAMMET, ÇOK SEVDİĞİ DEDESİNİ KAYBETTİĞİ İÇİN BU AYKİ YAZISINI YAZAMADI. TÜM GAMESHOW ADINA BAŞSAĞLIĞI DİLİYOR VE ESKİ YAZILARINDAN BİRİSİNİ YAYINLIYORUZ.

Acaba kaç gündür bu odadayım. Doğru dürüst uyuyamıyorum ki büyülerimi ezberleyip kaçayım şuradan. Ne zaman uyumaya çalışsam gözlerimin önünen "HDD Error, not reading drive C, not enough memory" gibi değişik şeyler geliyor. Ulu Mystra, deliriyor muyum acaba.....Yoksa bu cümlelik çoktan unutulmuş eski bir Myth Drannor büyüsünün sözleri mi ? Keşke Denthanal'da burada olsaydı. Burada fazla kalamam. Myth Drannor eski aile bireylerinin yaşadığı yerleri görmeye gelen bir mage/cleric için çok tehlikeli bir yer. En iyisi güvendiğim bir kaç kişiyi de yanıma alıp buraya daha sonra gelmek. Ondan önce, benim hemen bu odadan çıkmam lazım hem de hemen. Dışarsı ne kadar sessiz. Etraf ne kadar sakin. Tam bir fırtına öncesi sessizliği. Şehrin içindeki her yaratığın menzili içinde yürüyüp kaçmaktansa en iyisi arıya dönüşüp uçmak. Ve kaçmak. Hey, şuradaki adamlarda kim ? Olamaz, Zhentarimler! Acaba bu sefer hangi pis işler için buraya gelmişler. Acaba hangi Zhentarim manshoon'un gözüne girmek için bu zavallıları buraya göndermiş. Şu çıkardıkları gürültüye bir bak. İnsan myth drannor'a geldiğini bu kadar da belli etmez ki. Sağır undeath beholder bile duymuştur çıkardıkları sesi. Yüce Mystra, duymuşlar bile.

Masa üstü FRP'si hakkında hala cevaplanamamış birçok sorusu olanlar için bu ay örnek bir oyun yazacağımı söylemiştim. Bu örnek oyunda DM'lik nedir, Oyun nasıl oynanır gibi sorulara cevap bulacağınıza inanıyorum. Oyundan önce 15 Şubat'da dergiye gelen 14 kişiye teşekkür ederim. Magic değiş tokuşu ve FRP muhabbeti ile dolu harika bir cumartesi idi. Barış, sen de bana devamlı ilginç yaratıklar bulduğun için özel bir teşekkürü hak ediyorsun.

Veee işte oyun örneği : En başta Player's Handbook kullanarak oyuncuların oynatacağı karakterler hazırlanır. Herkes oynamak istediği ırk ve sınıfı seçtiken sonra karakterlerin altı özellikleri için (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligance, Wisdom, Charisma) zarlar atılır. Birçok zar atma yöntemi var ve bunların hepsi Player's Handbook'ta da var. Tabii DM oyunu yöneten kimse olarak her özellik için zar attırmak yerine kafadan toplam bir sayıda verip bunun tüm özelliklere de dağıtılmasını da isteyebilir. Bundan sonra karakterin kullanabildiği silahlar (uzun kılıç, gürz, hançer) ve karakterin bir nebze ilgi alanına giren şeyler (yöresel tarih, tuzak kurmak, astroloji, eski diller) seçilir. Başlama parası, yaşı, boyu, kilosu da ayarladıktan sonra sıra karakterin Alignment, Thaco, Saving Throw, HP ve Ac'sinin ayarlamaya geliyor (bunların açıklaması oyunun sonunda). Bunlardan sonra bir karakter baz olarak hazırlanmış olur. Bu oyun örneğinde benim, Burak, Mehmet ve Berkin'e oynattığım bir maceradan bahsedeceğim. Üst karakter yaratma olayından sonra Burak kendisini Elf Wizard, Berkin Elf Figther/Mage, Mehmet'de Human Cleric yaratmış oldular. Oyunun konusuna gelince; Burak, Berkin ve Mehmet'in yaşadığı şehire yakın bir kasaba olan New Haven'de bazı kötü olaylar meydana gelmektedir. New Haven oldukça yeni kurulmuş bir kasaba ve kasaba halkı burası kurulduktan sonra etraftaki ormanlara ve diğer alanlara keşif için adam gönderiyorlar. Fakat biri dışında hepsi öldürülüyor ve sağ kalıp geri dönen savaşçı ki adı Rgart, kendilerine 3 metre boyunda, boynuzlu ve ateş üfleyen bir yaratığın saldırdığını söylüyor. Rgart ona saldırmış fakat ona vurduğu zaman kılıcı kırılmış. Halk da "öleceğiz, öleceğiz" paniğine girdiği için bu bölgenin baronu olan baron Tigus'da civardaki kasabalara yardım için mesajlar gönderir. Ve bunun sonucunda da Burak, Berkin ve Mehmet kasabaya gelirler. New Haven'a geldiklerinden hemen Militia lideri kaptan Tillan karşısına çıkarlar. Artık DM devredilir. DM oyuncula2ra kasabaya girdiklerinde ne gördüklerini anlatır. Kaptanın yanına giderken hangi binaya girdiklerini söyler (varsa haritada gösterir) ve girdikleri odaların ve gördükleri çoğu şeyin tasvirini yapar.

DM: İki guard'ın kapısında durduğu bir kapıya girdiniz. Bu oda kasaba standartlarına göre oldukça lüks kaçıyor. Odada büyük bir pencere var ve New Haven'ın girişine bakıyor. Duvarlarda resimler ve yerde pahalı halılar var. Anlaşılan kaptan Tillan zevkine düşkün biri. Odada sizden başka biri daha var. İki metre boylarında, oldukça iri yapılı, saçına ak düşmüş ve üzerindeki New Haven amblemli zırhı gururla taşıdığı belli olan biri. belli ki Kaptan Tillan "New Haven'a hoşgeldiniz yabancılar gelişinizi bekliyorduk. Buraya niçin geldiğinizi biliyorsunuz. Kasabamızda korku yaratan ve bir kişi hariç bütün keşif ekibimizi öldüren yaratığı bulup yok etmek. Kurtulan savaşçı Rgat şu an ölüm döşeğinde. Eğer ona sormak istediğiniz bir şeyler varsa bunu en yakın zamanda yapın çünkü çok fazla yaşayacağını sanmıyoruz. Uzun bir yoldan geliyorsunuz. İsterseniz önce odalarınıza çekilin ve biraz dinlenin" Bu konuşmadan sonra 3 oyuncumuza odaları gösterilir. Odalarına yerleşip biraz kestirdikten sonra kasabayı tanımak için ikinci tura çıkarlar. New Haven'ın her yerini dolaşıp yeni insanlarla tanışırlar. Bu kasabaya gelen ilk Elf'ler Burak ve Berkin olduğu için onlara ilgi özellikle ilgi çok fazladır. İnn'e gidip inn sahibi Halflign Tallyhoe'nin Nimbletoez ile konuşurlar. DM burada herkesi ayrı ayrı role play atar. Burak'ın oynattığı Elf Wizard Female olduğu için ona ilgi maksimum düzeydedir ve hatta DM'nin üstün çabaları sonucu kendisine bir half orc sevgili bile bulur. Grup daha sonra Rgard'ın hasta yattığı yere gider. Şimdi modülde yazdığına göre grup onu görmeye gittiği zaman Rgart'ın % 25 baygın olma ihtimali varmış. Bu zarı DM atar ve 25 ve altı gelirse Rgart uyanıktır. Üstü gelirse baygın demektir. Ama grup onu ayık bulsa bile tekrar bayılmadan evvel sadece 1d4 soru sorabilme durumundalar. Burak, Berkin ile Mehmet geldiğinde Rgart ayıktır. Ona iki soru sorduktan sonra Rgart tekrar bayılır (yani bu durumda DM sorusu için 1d4 attığında 2 gelmiş demektir). Ertesi sabah grup bir keşif gezisine çıkacaktır. Kasabada insanlarla konuşurken civarda yaşlı bir büyücünün yaşadığının öğrenirler. Her hafta taze sebze, meyve için New Haven'a gelen bu yaşlı büyücüden 2 haftadır haber yokmuş. Bu yaratık sorunuda 2 hafta önce ortaya çıkmış. Bazı kimseler bu yaratık sorununu ona bağlıyorlar. Akşam odalarına çekilen Burak (Mage) ve Berkin (Fighter/Mage) büyü kitaplarından büyü ezberlerler. Henüz düşük seviye olduklarından büyü kitaplarında çok fazla büyü yok. Zaten Burak 3.seviye bir büyücü olduğunu için 1. seviyeden 2, 2. seviyeden de 1 büyü yapabiliyor. Berkin ise 2. seviye Fighter/Mage olduğu için 1. seviyeden 2 büyü ezberliyebiliyor. Mehmet'in ise bir Cleric olarak büyü kitabına ihtiyacı yok. Tanrıları ve tanrıçaları Cleric'lerine yapabilecekleri seviyedeki bütün büyüleri bahşederler. Ama yine de Cleric'lerin ezberleyebilecekleri bütün büyü sayısı, seviyelerine göre belirlenir. Bu durumda grup ertesi sabahki araştırmalarında kendilerine en çok yarayacağına inandıkları büyüleri ezberlerler. Ertesi sabah atlarına atladıkları gibi yola çıkan üçlü bir kaç saat ilerlerdikten sonra uzakta bir kule görür.

DM: Uzakta, yaklaşık 5 dakikalık mesafede ormanın kenarında 2 katlı bir kule görüyorsunuz.

Grup: Kuleye doğru devam ediyoruz.

DM: Bu kule ormanın hemen kenarında. Kuleninde hemen önünde çok güzel bir çiçek bahçesi ve küçük bir havuz var. Bahçede her türlü nerede ise her türlü çiçek var. Gül, lale, nergis....Yalnız çiçeklerin çoğu kurumuş. Belki de birkaç haftadır hiç sulanmamışlar.

BURAK: Ben attan inip kulenin arkasına doğru gidiceğim.

BERKİN: Bende Burak'ın yanındayım ne olur ne olmaz.

MEHMET: Bende gidip kapıya çalacağım.

DM: Burak ve Berkin kulenin arkasına gittiğinizde dikkatinizi çeken hiçbir şey görmüyorsunuz. Sadece kulenin ikinci katında ufak bir pencere dikkatinizi çekiyor. Sende kapıyı çaldın Mehmet bekledin bekledin açan olmadı. Bu arada kapının üzerinde çok silik bir yazı görüyorsun. Kapıyı çaldığında dikkat etmemişsin. Burada da DM oyuncunun bu yazıyı görüp görmediğini anlamak için intelligence check yapar. Yani 20 yüzlü zarda oyuncunun intelligence'isi veya altını almak zorundadır. Mehmet'in int.i 14 olduğu için 20 yüzlü zarda 14 ve altı atılması lazımdır. Yazı çok silik olduğu için bu zarın atılması gereklidir. Bunu DM gizli atar. Eğer oyuncuya atılırsa birşeyden şüphelenir.

MEHMET: Hey arkadaşlar, evde kimse yok galiba acaba içeri girmeyi denesek mi ?

BURAK: Bence içeri girelim. Hem belki yaşlı amcamızın büyü kitabınıda buluruz.

DM: Burak !



BERKİN: Tamam, tamam. Ben kapıyı açmayı deniyorum.
DM: Kapıyı zorluyorsun ama kilitli.
MEHMET: Şimdi kapıyı kırmakta olmaz. Hey gelinde şu kapıda ne yazdığını anlamaya çalışalım.
BERKİN: Yazı bildiğimiz bir dilde mi yazılmış ? Ben eski Elf'çe okuyabiliyorum.
MEHMET: Bende eski Common'ca biliyorum.
DM: Maalesef hiçbir kelime anlamıyorsunuz yazılanlardan.
BURAK: Yazıya "Detect Magic" yapıyorum.
DM: Detect Magic ile yazıya baktığında bunu büyülü bir şey olduğunu anlıyorsun. Kapıda ise hiçbir büyü yok.
BURAK: O zaman yazıyı birde "Read Magic" yapıyorum.
DM: Büyünün son kelimesini söylediğin zaman elindeki kristalden yansıyan ışık kapıdaki yazıyı aydınlatıyor. Ve kafanda anlamlı harfler oluşmaya başlıyor. Harfler tam olarak meydana geldiğinde ortaya "Azmeer" kelimesi çıkıyor. Grup biraz daha uğraştıktan sonra "Azmeer" kelimesini kapıyı açmak ile kullanılan büyülü bir sözü olduğunu anlıyor. İçire girip araştırma yaptıklarında yaşlı büyücünün cesedini buluyorlar. Daha sonra kulenin pek güvenli olmadığını düşünüp dışarıda kamp yapmaya karar veriyorlar. Fakat kamp yaparken nerden geldiği belli olmayan iskeletlerin saldırısına uğruyorlar.
DM: Sıcak kamp ateşinizin etrafına oturup Burak'ın hazırladığın enfes yemekler yüzünden bozulan midenizi nasıl düzelteceğinizi düşünürken, sen ormanın içinden gelen bir ses duyuyorsun Berkin.
BERKİN: Burak'ın yaptığı yemeklerden dolayı Mehmet'in midesi bozulmuştur. Onun sesidir diye dikkate almıyorum.
DM: Berkin !
BERKİN: Tamam, tamam. Millet, kendinize gelin. Kampınızın etrafında birşeyler oluyor.
BURAK: Staff "elimde bekliyor"
MEHMET: Flair "elimde bir soruna karşı hazır bekliyorum"
DM: Bir şeylerin yavaş yavaş size doğru yürüdüğünü duyuyorsunuz. Birden önünüzdeki çalılar aralanıyor ve kanınızı donduran bir mesajla karşılaşıyorsunuz. İskeletler.... onlarcası....... ve hepsi size doğru ilerliyor. Normalde savaşa başlamak için hemen 1d10'luk zar atılır. Zar atılmadan evvel herkes yapacağını söyler ve düşük atan savaşa önce başlar. Diyelim ki zarda gruba 2 bana da 6 geldi. Böyle bir durumda grup savaşa önce başlar. DM'nin isteğine göre bu zarlara yapılan büyünün yapılma süresi ve hızları da eklenebilir. Böyle olursa her zaman zarda düşük atan savaşa başlamayabilir. Fakat bu durumda bizim grup saldırıya karşı hazırlıklı olduğu için ilk saldırıyı yapabilir. Mehmet ve Berkin defansta duracaklarını söylüyor ve burada Burak'da Staff'ini yere bırakıp büyü yapmaya hazırlanacağını söylüyor.
DM: Hadi bakalım. Herkes ne yapacağını söylesin.
BURAK: Ben bana yaklaşan 2 iskelete "Burning Hands" yapacağım.
MEHMET: Saldırıya geçmeden önce bu raundumu tanrımın gücüyle geçirmeye çalışacağım.
BERKİN: Kılıcımı çekip Burak ve Mehmet'in önünde bekliyorum. Gelene dalacağım.
DM: Anlaşıldı. Atın zarı bakim. Benimki 4, sizinkide 9 olduğuna göre önce ben başlıyorum. Bundan sonra savaş başlıyor. Grup bir kaç raund sonra kaçmak zorunda kalıyor. Ondan sonra neler olduğunu yazmak isterdim ama onlarda oyuna pek fazla devam edemediler. Ve oyunun sonuda neler olduğunu öğrensinler istemiyorum. Umarım bu masa üstü örneği en azından oyun hakkında bilgi edinmenizi sağlamıştır. Şimdi oyunda adı geçen 5 terimi anlatıyorum.
ALIGMENT: Bunlar karakterin bir bakımı dünyaya bakış açısını gösterirler. Lawful Good, Lawful Neutral, Lawful Evil, Neutral Good,...., Chaotic Good... olmak üzere 9 çeşittir.
AC: Karakterin kendisine karşı yapılan saldırılara karşı korumasını gösterir. En kötü ve baz AC10'dur. En iyiside -10'dur. Bu sayı karakterin Dexterity (çeviklik) puanı, giydiği zırh, koruma büyüleri ve kullandığı büyülü eşyalar sayesinde düşer. Yani ne kadar düşükse o kadar iyidir.
THACO: Bir karakterin vurma şansı bu sayı ile belli olur. En kötü sayı 20, en iyisi de 1 dir. Karakterler seviye atladıkları zaman bu sayı düşer. Yalnız, sadece savaşçılar her seviye atladıklarında bu sayı 1 düşer. Diğer sınıfları için 3 veya 4 seviyede, 1 veya 2 düşer. Gerisini örneksiz anlatamayacağım için direkt bir örnek veriyorum. 3. seviye olan bir fighter'ın Thaco'su 18'dir. Şimdi bu savaşçıyı Ac'si 4 olan birine daldıralım. Şimde daldığı tipi Ac'sine adamın Thaco'sundan çıkarıyoruz 18-4=14. Bu durumda savaşçının vurabilmesi için 20 yüzlü zarda 14 ve üzeri atması gerekir. Kısaca böyle.
HP (Hit Point): Karakterinizin yaşam gücünü belirtir. Fighter'lar her yeni seviye atladıklarında 10'luk, Cleric'ler ve Druid'ler 8'lik, Thief'ler ve Bard'lar 6'lık ve wizard'lar da 4'lük zar atarlar. Tabii bu zarların const. dan gelen HP bonuslarıda eklenir. Yalnız fighterlar 10. seviyeye atladıklarında artık 10'luk zar atmayıp fiks 3 HP alırlar. Clericler ve Druidlerde aynı şekilde ilerleyip sadece 2 HP alırlar. Thiefler, Bardlar ve Wizardlar ise mesela 10. seviyede de zar atarlar. Ondan sonra Thief ve Bardlar 2 HP, Wizardlarda 1 HP alırlar ve fiks sayılara Const. bonusları eklenmez.
SAVING THROW : Karakterin kendisine karşı yapılan zehir, paralize edici şeyler, zarar veren büyüsel saldırılardan yırtıp yırtmadığını anlamak için kullanılan bir sayıdır ve belirlenmesinde 20 yüzlü zar kullanılır. Ne kadar yüksekse o kadar kötüdür çünkü 20lik zarda o sayıyı veya üzerini atmanız gereklidir. Her sınıfın ayrı ayır saving throw tablosu vardır ve seviye atladıklarında değişir.
Eğer herşey anlaşılmışsa ne mutlu bana.

Muhammet "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Web Konsepti ve Dizaynı (2. Bölüm):
Aramıza bu ay katılanlara ufak bir açıklama yaparak geçen ay kaldığımız yerden devam edelim. Efendim konumuz, başlığımızdan da anlayacağınız gibi Web Konsepti ve dizaynı. Bu konuda insanlar genelde körlemesine hareket ediyorlar, bunun sebebi ise bu konseptin henüz daha çok yeni olması. Yazı dizimiz de bu konuda uzmanlaşmaya çalışan insanların ortak metodları ile ilgili.

EN ÖNEMLİ KISIM : SİTENİZİN AMACINI BELİRLEMEK
Geçen ayki anlattıklarımızı hayata geçirmeye çalıştıysanız şu an elinizde üzerinde 2 saat harcanmış bir liste bulunmalı. Olayın devamı ise beyin fırtınası dediğimiz yöntem ile gelecek. Sitenizde yayınlamak istedikleriniz hakkında biraz kafa patlatma ve daha sonradan da elinizdekileri organize etme. Bu temel maddeleri gözden geçireceğiz.
Beyin fırtınasını yaparken unutmamanız gereken nokta: Aklınıza gelen fikir ne kadar komik, mantıklı, saçma, salak olursa olsun hepsini bir yere not edin... Bu yöntem ile yaratabileceğiniz şeylerin ne kadar başarılı olduklarına siz bile inanamayabilirsiniz. Size bütün bunları daha iyi anlatabilmek için bir örnek üzerinde çalışmak istiyorum. Örnek yani denek konumuz bir Otel, Erzurum da yaylaya yakın turistik bir otel düşünün. Adı da Gezgin Otel. Neyse şimdi bu otel tutturmuş web ortamına girecem diye. Ve başlamış sitesi hakkında beyin fırtınası yapmaya, çıkan sonuçları ise oturmuş tek tek ve ayrı ayrı kağıtlara yazmış, sonuçlar ise şöyle:
Adresimiz, oda fiyatları, her odanın resmi, binanın resmi, binanın tarihi geçmişi, satın alındıktan sonra ki tamiratlar, şehrin tarihi, şehrin haritası, Gezgin Otel'e araba ile nasıl gelinir, Gezgin Otel'e otobüs ile nasıl gelinir, araba kiralama servisleri, tel numaraları, açık olduğumuz zamanlar, yemek menülerimiz, hediyelik eşyalarımız, grup fiyatlarımız, otelimizde yaşanan cinayetler, otelimiz ile ilgili cin hikayeleri, özel mevsim indirimleri, otelimiz ile ilgili sıkça sorulan sorular, otel etrafındaki doğal güzellikler, koşu-kayak rehberi, rezervasyon, oda fiyatları, falan filaaann !!!!
Yukarıdaki listeyi alabildiğine uzatabilirsiniz, bu tamamen ne kadar büyük ve içerikli bir site istediğinize bağlı.
İşin bundan sonra ki kısmı ise biraz daha eğlenceli. Elinizdeki kartları koyun bir masaya ve başlayın kendi aralarında gruplamaya ve her gruba da bir isim verin. Gruplara verilen isimler sizin web sitenizin nasıl desem sayfa isimlerini oluşturur. Bakın ben Gezgin Otel ile ilgili nasıl bir gruplama yaptım.

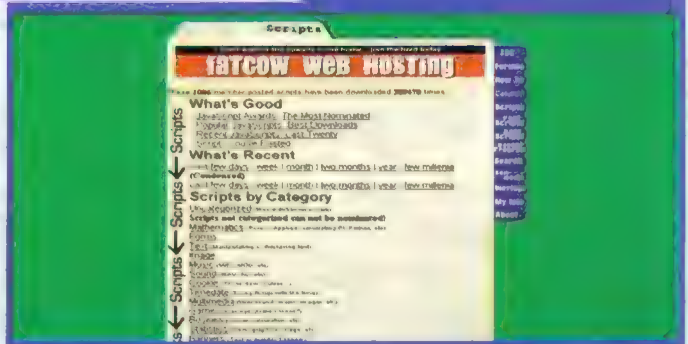
Gezgin Otel Hakkında
Menüler: Oda resimleri, binanın resimleri, açık olduğumuz zamanlar, hediyelik eşyalarımız, otelimiz ile ilgili sıkça sorulan sorular, tel numaraları
Tarihçesi: Binanın tarihi geçmişi, satın alındıktan sonra ki tamiratlar, şehrin tarihi, şehrin haritası, otelimizde yaşanan cinayetler, otelimiz ile ilgili cin hikayeleri
Bölge Hakkında: Şehrin haritası, otel etrafındaki doğal güzellikler, koşu-kayak rehberi
Yolçuluk Öncesi: Gezgin Otel'e araba ile nasıl gelinir, Gezgin Otel e otobüs ile nasıl gelinir, araba kiralama servisleri, tel numaraları, açık olduğumuz zamanlar, şehrin haritası.
Fiyatlarımız ve politikalarımız: Özel mevsim indirimleri, grup fiyatlarımız, rezervasyon, oda fiyatları, oda resimleri.
Gördüğünüz gibi ortaya Gezgin Otel'in web sitesinin en önemli kısmı olan altyapısı çıktı bile. Web sitenizin içeriği veya amacı ne olursa olsun bu yöntemin sizin içinde çalışacağına inanın fakat tek yöntemin bu olmadığını da bilin. Kendiniz bile başka değişik yöntemler yaratabilirsiniz.
Sonuç olarak yukarıda ana gruplar ve onlara ait alt gruplar yarattık. Bazı alt grup içeriklerinin ortak olduğuna dikkat etmişsinizdir sanırım. Bu da o içeriğin 2 veya daha fazla yerde kullanılacağı yani linkleneceği anlamına geliyor. Tamam siz oda resimleri diye bir yer yapmış olabilirsiniz ama oda fiyatlarına giren bir insan oradan da oda resimlerine gitmek ister değil mi?

ORGANİZASYON ŞEMASI
Bütün bunlardan sonra yapmanız gereken elinizdeki grupları ve illa ki alt grupları bir şekle şemale sokmak. Bunun için en iyi yöntem organizasyon şeması mantığıdır. Aynı iş yerlerindeki gibi. Genel Müdür'den en aşağıdaki insana kadar uzanan bir şema.
Bu şemayı eğer siteniz kompleks ise Site Haritası (Site Map) olarak da kullanabilirsiniz.
Bu işleme örnek ise :
http://www.adobe.com/misc/sitemap.html,
http://www.ibm.com/Help/Map/index.html. Bu iki site, Site Haritasına güzel bir örnek. Bu noktada size benim bulduğum - bulduğum diyorum çünkü aynısını yapan bir yer görmedim daha- bir sistemden bahsetmek istiyorum. Heyecanlanmayın canım abartı bir şey değil. Ben site haritası yaparken her sayfayı tek tek ait oldukları gruplara göre yazıyorum ve site içerisinde geçen bütün e-mail'lari ve formlarıda ekliyorum. Yani yaptığım şu ana kadar süregelen haritayı bir basamak daha ileri götürmek. Size de tavsiye ederim.
Bu işin örneğini de bu adreslerden görebilirsiniz, hepsi tamamen benim eserimdir.
http://www.superonline.net/harita.htm.
http://www.sfhonda.com/map.htm.
Evet artık elimizde Gezgin otel ile ilgili şema da var. Bundan sonra yapmanız gereken şemayı alıp kesinliğine karar vermek. Daha hiçbir şeye başlamadığınız için problem yok ortada, istediğiniz grubu kesip istediğinize ekleyebilirsiniz... Zaten şemanın esas amacıda bu, boşu boşuna iş yapmaktan ve zaman kaybetmekten kurtulmak.
Şu ana kadar ki yapılan işler tamamen web sitesini yapmak veya yaptırtmak isteyenlerin görevi idi. Bundan sonra yapılacaklar ise daha çok siteyi dizayn edeceklerin görevi gibi fakat şunu belirtmeliyim ki siteyi siz dizayn etmeseniz bile gerekli olan bütün yazıları ve fotoğrafları sizler hazırlayacaksınız. Yani işiniz tamamen bitmiş demek değil.
Organizasyon şemanızı nihayete erdirdikten sonra, alın önünüze ve her biri için gerekli olan görsel ve güncelleme olarak bir ihtiyaç listesi yapın.

http://www.javaScripts.com



Bu site açılalı çok olmadı . Tamamen Java Script üzerine kurulu ve bence çok da başarılı olmayan bir site. aslında görsel olarak fena değil hani ama nedense bekleneni veremiyor. Bütün bu olmusuzluklara rağmen Java Script ile ilgilenenler en az bir kere olsun girmeli ve bakmalı neler gündemde neler değil diye.
Eğer ilk girişiniz ise sizden email adresinizi ve bir de şifre seçmenizi istiyorlar. Verification Code yani doğrulama kodunuz ise email adresinize postalanıyor gibi bir mantık ile hareket edince ister istemez gerçek bir email adresi vermek durumundasınız. Bu yüzden de site sahipleri kaç kullanıcıları var falan hepsinin logunu tutabiliyorlar.
Haftanın JavaScripti, TOP10 falan gibi bölümleri var ama hepsi aynı kapıya çıkıyo. Eğer yazdığınız scriptleriniz var ise buraya da gönderebiliyorsunuz. Site tamamen Cold Fusion (http://www.allaire.com) ile yönetiliyor. Cold Fusion da süper bir olay. Sonuç mu? Bir bakın derim.



Bir web sitesini hazırlamaktan çok en zor olan onun güncellemesini sağlamaktır.
Gezgin Otel örneğine göre gerekli olanlar:
Bina resimleri, tel numaraları, çevrenin resimleri ki bunlar mevsimlik değişmeli, fotoğrafların bir büyük bir de küçük boyları. Küçüklerin üzerine tıklanıldığında büyük gelsin diye, GIF formatında bir harita, hatta image map olursa daha iyi, boş odaların günlük güncellenmesi, bağlı bulunulan organizasyonların web adresleri, belki etrafdaki firmalardan link veya sponsorluk almak ve geriye kalan bütün maddeler için gerekli text.
Bunların ne kadar çoğunu siz hazırlarsanız o kadar etkili bir siteniz olur, sizde katılırsınız ki hiç kimse sizin verdiğiniz önemi vermez sitenize...
Eğer işleri tek başınıza yapacaksanız yani dizaynı ve kodu yazmayı siz yapacaksanız işte o zaman izlemeniz gereken yol şudur:
1. Hikayenizin içeriğini belirlemek
2. Hikayeyi yazmak
3. Yardımcı olacak görsel malzemeleri belirlemek
4. O görsel malzemeleri (clipart, fotoğraf gibi) almak, bulmak veya yaratmak
5. İlk temel dizaynı (layout) yaratmak
6. İlk layout'u gözden geçirmek
7. Lay out formuna koyduğunuz hikayeyi tekrar okumak.
8. Anlatım, yazım ve grammer hatalarını gidermek
9. Yeni hali ile lay out un yeni versiyonunu yaratmak
10. Bunları tekrar gözden geçirmek
11. Son değişiklikleri yapmak
12. Server'a dosyaları koymak
13. Offline olarak test etmek
14. Vee PERDE
PS: SUPERONLINE SUPERSITE'INI SUPERWORLD ADI ALTINDA TAMAMEN YENI BIR ANLAYIS ILE TEKRAR ACTI... HOS OLMUS.

MAILT TO:

Subject: Sorum var hocam
From: ALATTIN PINCE <pince@petrol.tpao.gov.tr>
To: timur@gsmnet.com
Selam! Nasılsın iyi misin? Amerikada'ki maceran nasıl gidiyor! soruma started yapıyorum:
1-) Babamın şirketinden internet'e server çıkışlı giriliyor, yani hiç bir ass yok! Normal olarak babamında modemi yok. Bu nedenle irc'ye giremiyorum ve uyuz oluyorum! Bir çare söyle: gideyim koskoca şirkette server mı arayayım ordan mı gireyim?
2-) gsmnet'te her ay java applet olsa olmuyor mu?
3-) Mavra boarda bir şekil şemal verin reca ediyorum!
4-) Bedava kişisel home page yapan bir sürü adres söylermisin.!!:)
Amerikaya selamlar
Selamlar Alattin Pince bey,
Tahminim şirket serverının FIREWALL ile korunuyor olması, eğer durum böyle ise IRC için izin vermemesi normal. Mesela ben Superonline da çalışırken, bende çıkamıyordum IRC ye. Tek yapman gereken benim yaptığım gibi bir modem ile çıkman... Kusura bakma ama sonuç bu...
İkinci olarak, Java Applet olayına çok sıcak bakan bir insan değilim. Ama geçenlerde koydum bir tane çok fazla ilgi olmadı bende kaldırdım... Eğer hakikaten şık ve kişiselleştirilmiş java appletler görmek istiyorsa canın kesin kez http://www.ibm.com a git. Herifler çok şık şeyler yapıyorlar. Birde http://www.riada.com/ adresine bak, ticari ama demo indirebilirsin.
Üç. Valla mavra board'a bir şekil vermek gerçekten zor çünkü. Board'u [illegible] Perl kodunun zayıflığından dolayı. Kodun içine HTML tag leri [illegible] ce aynen sayfa iptal oluyor. Bu da sayfanın bozulmasına yol açıyor. Olay bunu maarifet sayanları durdurmak ile olur sanırım.
Dörttt. Vereyim. İlk önce şu adrese bir bak sonra aşağıdaki adreslere bakarsın... http://www.jacksonville.net/~jdante/freewebpages.html
http://www.angelfire.com/
http://www.geocities.com/
http://www.freetown.com/
http://www.pagelist.com/
http://www.wecaretoo.com/
http://www.tripod.com/
http://www.cybercity.hko.net/

☒Timur Çataklı

Justinyen proudly presents:
[illegible].com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları V3.0002
[illegible]: Neydi abicim, yaşını mı söylemeyecektim kimseye? ehehe
[illegible]: Göndereceği avi'ler daha bitmediği için şimdilik kötü bişey demicem.
[illegible] geçelim de! (Pamela Rullaz! eheheh)
[illegible]: [illegible] tek kelime konuşmadım, beni yaz beni yaz diyenlere inat olsun [illegible]. Ha! bi de Lord Bane'den acaip tırsarım ben ehehehe!
[illegible]: [illegible], söz verdiğim gibi yazmıyorum seni Chat Manyaklarına. Eskisi [illegible] artık, kızlarda bırakır artık peşini... :P
[illegible]: Daha dün bi kan istedi diye bizi nuke'luyordu. şimdi nuke [illegible] için dualar ediyo ehehe! Allah nelere kadir!
[illegible]: [illegible] mouse'unun sol tuşu... :)
[illegible]: [illegible], ne yapsam, çok ayıp oldu be kraliçem! bi daha ki sefere!
[illegible]: [illegible]mmmmmmmm eheheheheh!
[illegible]
[illegible] unutursun bizi artık.
[illegible] kavga edelim ama sonra unutturma da barışak! eheheehe :P

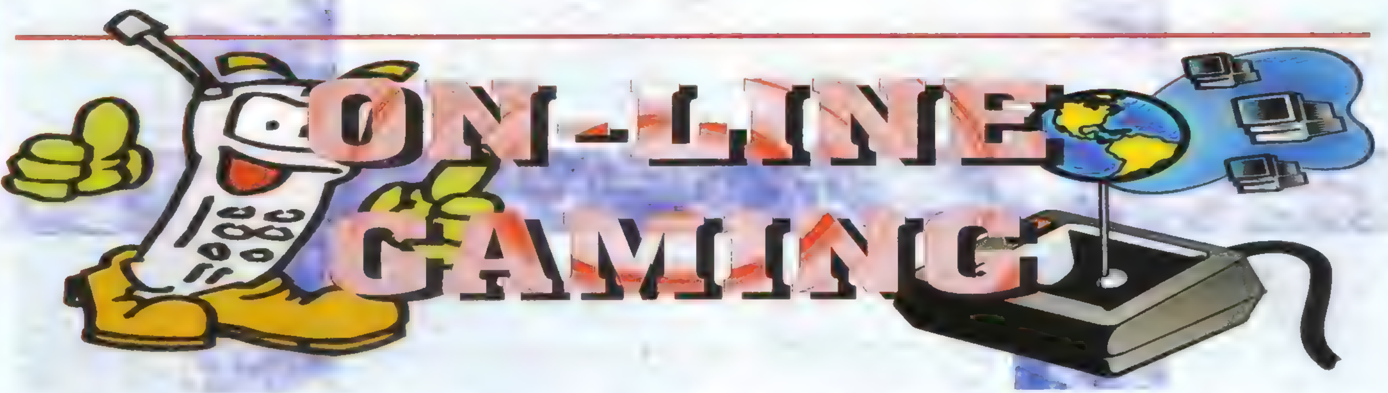
HACK THE PLANET

CONNECT 26400

Oki, başlıyalım. Eğer hack edicekseniz bunun için iyi, geçerli bir sebebiniz olmalı. (Şeytan tırnağı çıkması veya kıl dönmesi geçerli sebeplere örnek) Çoğu hacker'ın sebebi öğrenme açlığıdır. Ben öğrendiklerimin çoğunu kendi çabalarımla, A veya B sistemine girip kurcayalarak öğrendim.(ilk zamanlar bi roota yakalanmıştım ve talk olayını dahi bilmiyodum, direk hattı attırıp kaçmıştım? Şimdi karşılaşırsam baya eğleniyorum) Ama çok okumak şart. En az 20.000 tane kitap okumanız lazım. İnsanın sayfa cevirmekten tükürüğü kalmıyor (bi bardak su) ehe! Gavur bu konuda şanslı. Rainbow Book Series diye bişi var. Adamların adrese mektup atıyon ben istiyom diyon. Adamlar bir sürü kitabı bedavaya gönderiyor (hepside renk kodlu, Green Book, Red Book, Unix Bible falan) Adresini benim web sitesinden bulabirsiniz.
Ne diyoduk? Bu köşe sayesinde tam bir hacker olup, kendi stilinizi yaratıcaksınız. Fazla uzun sürmüyecek ama biraz practice ve tecrübe'ye abanmanız lazım kendinize Hacker demeden önce. (Devrik Cümle is a life style!)
Öyle her sisteme girip passwd dosyası araklayıp, kırıp kendinize hacker diyemezsiniz. Ve hatta root oldunuz ama hala hacker değilsiniz. Önce niye hacker olduğunuz bilmeniz lazım. Sonra bir stil ve code (kendinize özgü kodlamanız) olmalı. Mesela Minbender'ın stili benimkine göre daha avangard eheh. Benim coding de cosmos'un geometrik irdelenmesi gibi. Gerçek bir hacker neyi niye yaptığını bilir. Bilgi, Beleş bilgi, ve ulaşım için hack eder. Bir hacked accountu gelecekte tekrar girebilmek için ve diğer sistemlere bağlantı için kullanır. Sözde hackerlar ise kendilerini hep belli ederler.(Visible) Ve aptalca şeyler yaparlar. (Dosya silme veya zarar verme gibi veya root accounttan veya makineden bot veya irc client çalıştırmak gibi) Hack ettiklerini kanıtlayabilmek için hack edilmiş accountları millete dağıtırlar.(Ben meczuben dağıtıyorum, yoksa karakter atıp konuşmuyolar ip*alar. Gerçi bu ara bende bayağı uzak kaldım, elde avuçta ne varsa tükettik. Sermayelikler hariç ?) Veya kendilerini yakalattırcak kadar aptalca şeyler yaparlar. Belkide bunu kastı yaparlar. Dikkat çekmek ve hey ben burdaydım demek için. (Cronos was here! Hesabı eheh)? Ama gerçek hacker'ın böyle bir zafere ihtiyacı yoktur. Onun erişime ihtiyacı vardır ve bunu koruyup gizli tutar. Kimseye account vermez ve böylece kendisi daha rahat ve temiz çalışır. Ben en iyisi hacking-phreaking kurallarının bir kısmını sıralayayım :
1- Hiçbir sistemi kötü amaçla hack etmeyin. Sistemdeki hiçbir dosyayı modifiye etmeyin veya silmeyin. Tabi loglardan falan kendi izlerinizi silmek veya passwd dosyasına kendinizi eklemek hariç. ?
2- Gerçek adınız veya telefon numarınızı kimseye vermeyin. Türkiyede bu konuda pek sorun yaşamadım ama yinede çoğu kimse adımı hala bilmez. N'olmaz n'olmaz.
3- Hükümet ve ordu bilgisayarlarından uzak durun. Yakalandığınızda "noluyo beaaa" demeye bile vaktiniz olmaz. Hem zati MilTac kuruluysa imkansız gibi bişey hack etmeniz. Adamların vakti bol. Uğraşırlar bulurlar. Pişman olursunuz.
4- Eğer phreaking (telefon zımbırtıları, kıl tüy, shit püsür, bi ara dalıcaz o konuyada) ile uğraşıcaksanız kodları evinizden kullanmayın.
Bu en lame olaylardan biri. Sakın böyle bişi yapmayın, direk tespit edilirsiniz. Pseudo-Phreaking codeları falan sakat. Eger field phreaking yapamıycak kadar tembelseniz veya yeni bişeyler keşfetmiyecekseniz hiç phreakingle uğraşmayın daha iyi.
5- Kimseyi ispiyonlamayın. Ne kadar nefret ederseniz edin böyle birşey yapmayın. Telefonlarını elektriklerini veya sularını kesin. Eheh. Ama ispiyonlamayın. Sonra sıra sizede gelebilir.
6- Mesajlarda ne yazdığınıza dikkat edin. Kanunen herkese açık olan yerlerde, kredi kartı veya account gibi bilgileri mesajlarınızda bulundurmayın. Kredi kartı bilgisi göndermek Amerika'da Reagan zamanlarından beri suç sayılmakta. Türkiyede ne olur bilmem.
7- Ve son olarak, gündüz veya gece takılma muhabbeti. Bu hala muallakta. Kimisi gündüz accountun sahibinin normal kullanma zamanında takılmayı doğru buluyor kimiside gece kimseler yokken. Ama sistem operatörü logları okuyorsa, ve italyan ticaret odasının accountunu (cciist di galiba eheh) hack edipte gece takılıyosanız adam bunu farkedip olaya el koyabilir.
Chorus:
Raiiiin doooown raaaiiin doooown oh c'mon raaain doown (Paranoid Android Rules!) Haftaya ya belli başlı unix komutlarıyla yada hacking tarihçesiyle tekrar burdayım.
C YA!

CONNECTION TERMINATED!
NO CARRIER
Email= cronos@pemail.net
Web= www.aidata.com.tr/armut/
Web= www6.pair.com/cronos/
Web= yuksel.todo.com.tr/cronos/

☒ Cronos



Geçenlerde acaip bir yerde yürüyüşe çıkmıştım. Tarihi gibi bir yer, şatoya falan benziyor. Bir ayak sesi duydum ve arkama dönüp baktım. O ne yaw, POS'un biri elinde bir roketatarla koşarak bana doğru geliyor. Yüzde doksan erkeklik kuralını uyguladım tabi. Tabana kuvvet kaçarken aniden önüme çıkan bir mumya elindeki taramalıyla üzerimde desen çalışmaya başlayınca dayanamayıp kan ter içinde uyandım. Önce yeni haberleri vereyim. Quake 2 piyasaya çıktı. Sanırım ilk başta beğenmeyeceksiniz. Çünkü makinalarınız oyunda hızı yakalamaktan uzak. Bu oyun için en az P166MMX gerekiyor. En iyi çözüm 3DFX olur sanırım. Bir de iyi haber: **RAKSNet,** Quake 2 server açtı. Bu server'a Quake 2 consoluna (" tuşu ile açılan yer) connect quake.raksnet.com.tr yazarak bağlanabilirsiniz. Geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz. İşte Türk Quake Klanları (In Alphabetic Order)

^AX^ Clan: ^APACI^ tarafından kurulmuş bir klan. Oldukça yeni oldukları için haklarında pek fazla bilgi yok.
http://www.geocities.com/Pipeline/4882/

OWN Clan: Os2Lord'un klanı. Os2Lord aynı zamanda Quake Serverin kurucusu. İşten vakit bulduğu zamanlarda Quake oynar. Bu klanın üyeleri hızlı bir bağlantıya (Network) sahip oldukları için iyi oynarlar.
http://games.raksnet.com.tr/clans/own/index.html

PAIN Clan: Bu klanın kurucuları Painbringer ve Maverick. Metallica dinleyip Quake oynarlar. İyi mi oynarlar? Bilemicem. Pos klanına alt grup olarak join olmuşlar (bu işin altı üstüde olur muymuş alala).
http://members.tripod.com/~kooperatif/index.html

POS Clan (Pile of Shit): Türkiye'nin en kalabalık Quake Klanlarından biri (15 üye). Quake 97 turnuvasının şampiyonu Disaster ve arkadaşı Riff tarafından kuruldu. Bunlardan birini gördüğünüzde yapabileceğiniz en iyi şey mümkün olduğu kadar uzağa kaçmak olabilir.
http://games.raksnet.com.tr/clans/pos/index.htm

The QQ Clan: Quake Server'ın ilk ziyaretçisi BlackMage'in klanı. Biz daha klan nedir bilmezken QQ vardı. Çok şeye öncülük ettiler ve devam ediyorlar. En büyük düşmanım Codon da bu klanın bir üyesi.
http://www.xoom.com/BMAGE

Tru Clan: Diğer büyük Quake klanımız(15 üye). Jilber tarafından kuruldu. Bunlardan bir kaçı mutlaka Quake'de sizi öldürmek için nöbet tutuyordur.
http://www.geocities.com/SunsetStrip/Palladium/7859/trumix.html

XCOM Clan: Yazı yazıldığında sayfaları çalışmıyordu. Bunu telafi ederiz beyler.
http://members.tripod.com/~PAZZOXCOM/index.htm

ZuK Clan: Bu klanı ben kurmuştum ama sonra klanı Cyclops'a devrettim. (Neden diye sormak yok)
http://www.kurbaga.com/zuk/

Gelelim geçen ay bahsettiğim Quake türlerine:

Deathmatch: Quake'in standart multiplayer oyunudur. Deathmatch'ta amacınız mümkün olduğu kadar rakibinizi öldürüp daha çok frag yapmaktır. Ancak dikkat edilmesi gereken bir nokta da öldürürken ölmemektir. Deathmatch'ta takım mantığıyla da oynanabilir. Bu durumda bağlandığınız server'in configurasyonuna göre takım elemanlarına zarar verme durumunu belirlenir. Genellikle takım oyununu destekleyen serverlarda aynı takımda olduğunuz insanları öldüremezsiniz. Bu tür bir oyunda hem kendi skorunuzu, hem de takım skorunuz görmeniz mümkündür.
Death Match halen en çok oynanan Quake türüdür **RAKSNet**'in DeathMatch serverine Quake consolunda
connect quake.raksnet.com.tr:27500 yazarak bağlanabilirsiniz.

Rocket Arena: Burası teke tek savaş alanı. İki kişi bir alanda savaşıyor ve kaybeden eleniyor. Yenilen ve yeni gelenler için bir bekleme odası mevcut.
connect quake.raksnet.com.tr:25000

CTF - Capture The Flag: CTF'te iki takım ve her takımın bir üssü var. Bu üslerde takımların birer bayrağı bulunuyor. Amaç karşı takımın bayrağını çalıp kendi üssünüze götürmek. Tabii ki bu pek o kadar kolay olmayacak.
connect quake.raksnet.com.tr:28000

Head Hunters: Normal Deathmatchin biraz (!) değiştirilmiş hali. Bu oyunda puan alabilmek için öldürdüğünüz kişinin kafasını alıp Altar'a götürmeniz gerekiyor. Altar'a aynı anda götürdüğünüz kafa sayısına bağlı olarak aldığınız puan da katlanarak artıyor. Tabi bunun için yanınızda bu kafaları taşımanız gerekecek. Birileri de sizi vurup bu kafaları alabilir, tabi sizinkini de...
connect quake.raksnet.com.tr:27000

Last Man Standing: Bu oyunda size puanlar peşin olarak veriliyor ve vuruldukça bu puanları kaybediyorsunuz. Okey gibi :)
connect quake.raksnet.com.tr:28500

Team Fortress: En stratejik Quake. Oyunda takımlar, her takımın özel yeteneklere sahip bireyleri var. Bazıları hızlı koşuyor, bazıları ağır silahlara sahip vs.vs.
connect quake.raksnet.com.tr:26500

Peki neler oluyor, neden oluyor..

Şimdi de Quake'cilerin en nefret ettikleri olaya değineceğim: Sotecilik. Soteciler, Quake vatandaşları tarafından sevilmeyen bir kişilerdir. Bunlar Etraftan pek iyi görülmeyen fakat etrafın iyi görülebildiği yerlerde, tavan aralarında ve hiç bilmediğiniz yerlerde saklanırlar. Bunlar hiç utanmadan masum quake'cilerimize ateş ederler ve frag sayıları bu yüzden yüksek tutarlar. Bunlardan korunmak için Quake haritalarını incelemeli ve muhtemel sote yerlerini tesbit etmelisiniz.(Bizim bulduklarımızı görmek için http://games.raksnet.com.tr adresindeki Sote Yerleri isimli köşeye bakabilirsiniz.) Daha sonra da bu yerlerde saklanabilecek kişilere karşı taktikler geliştirmeniz gerekir. Aslında bir seçeneğiniz daha var: İyi bir soteci olmak.. Soteciler sevilmezmiş, boşverin kazananları kimse sevmez zaten. :)

Ve Quake'cilerin en büyük sorunu: Ping ... Ping, serverla haberleşme sürenizi milisaniye cinsinde gösteren bir rakamdır. Bu rakam 30'la 999 arasında değişir ve ne kadar yüksekse o kadar kötüdür. Pinginizin yüksek olması oyunu kare atlayarak oynamanıza neden olur ve ne oldugunuzu anlayamadan bir roketle burun buruna gelirsiniz. Peki yüksek pingin sebepleri nelerdir:

- Kötü modem: Şayet modeminiz 33600 değilse (28800 de kabul edilebilir) pinginiz kaçınılmaz olarak yüksek olacaktır.
- Yavaş bilgisayar: Eger bilgisayarınız Quake için gereken kapasiteye sahip değilse pinginiz yüksek ve bağlantınız yavaş olacaktır.
- Kötü telefon hattı: Telefon hattınızın gürültülü olması gene eksi puandır.
- Yavaş ISP: Şayet ISP'nizin çıkışı kullanıcılarının gereksinimlerini karşılayamıyorsa bunu modeminiz veya telefon hattınız kurtaramaz.
- Turnet: Bazen göçer. Göçtüğünde büyük bir ihtimalle server'a bile bağlanamazsınız.

İyi Quake'ciler neden iyidir?

İyi Quake'ciler oyunu mouse ile oynarlar. Mouse ile hedefleme kolaydır, hareketler daha seri bir şekilde yapılabilir. Bunların günde en az 3-4 saatleri serverda geçer. Bol antremanla geliştirdikleri yetenekleri sayesinde Quake'e girdiklerinde katliam yapıp çıkarlar. Ayrıca derslerini de iyi çalışırlar. Bütün map'leri ezberlemişlerdir. Bu yüzden bazı iyi Quake'ciler bilmedikleri maplerde oynamayı sevmezler. Turnuvalardan önce tunuva haritası olabilecek bütün haritaları çalışan türleri de mevcuttur. Özet olarak iyi Quake'ci olmak için iyi çalışmak gerekir.

Kötü Quake'ciler neden kötüdür?

Kötü Quake'ci diye bir şey yoktur. Acemi vardır, usta vardır sadece.

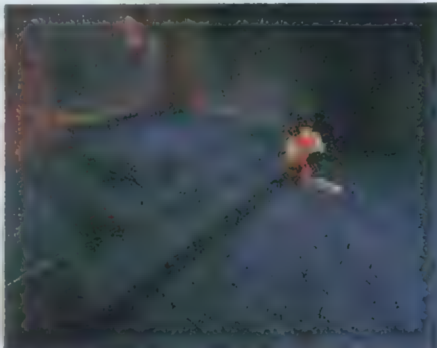
Niye hala Quake oynamadınız?

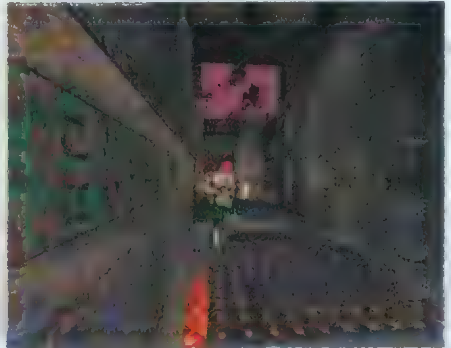
Bunun birden fazla sebebi olabilir. Bilgisayarınız olmayabilir, oyun oynamayı sevmiyor olabilirsiniz, 3D oyunlardan hoşlanmıyor olabilirsiniz, yalnız takılmaktan hoşlanıyor olabilirsiniz, Internet bağlantınız yoktur... İlk iki seçenekse bu dergiyi niye okuyorsunuz? Üçüncü seçeneği seçenlere 1 kere denemelerini söylüyorum. 4 seçenektekilere yapabileceğim bir şey yok. 5. Seçenektekilere ise yakın bir zamanda internet sahibi olmalarını öğütlüyorum (Yoksa siz hâlâ...)

Bol Roketli Günler....

☒Mennan "Gumba" Kara
gumba@kurbaga.com









ANOTHER WORLD

Ha, ne, kim. Heee öhüm pardon uyuyakalmışım da. Buyrun arkadaşım kime bakmıştınız. Ha tamam tamam söyleme anladım ben. Sen yolunu kaybetmiş bir okuyucu olmalısın ve büyük bir ihtimalle overdose köşesini arıyorsun. Bak kardeşim buradan batıya doğru 8 sayfa kadar git tam karşına çıkar zaten büyük 8 sayfalık bir köşe hemen görürsün. Ha ne orayı aramıyor musun ? Hımm o zaman cheat sayfasını arıyorsun sen. Bak onun içinde yine batıya doğru 5 sayfa gitmen yeterli. Ne orayı da mı aramıyorsun ? O zaman kesin yolun sonu senin aradığın yer hem bak o en kolayı doğuya doğru gidebildiğin kadar git mutlaka bulursun. A a demek orası da değil istediğin köşe. Yoksa yoksa aman Allahım bu köşeye geldin o zaman sen yav eheheh! Kusura bakma sayın okuyucu en son 6 ay kadar önce köşeyi yapmaya gelen sayfa inşa ekiplerinden başka buraya gelip giden olmamıştı. Buyur, buyur bak seni Another yazısının "O" harfinin ortasına alayim en rahat yer orasıdır. İstersen biraz bu köşe hakkında bilgı vereyim sana. Bak her ay bu köşede 2 adet konsol oyunu açıklıyorum. Ayrıca değişik oyunlar hakkında cheatlerimizde mevcut. Ha birde irc deki birkaç arkadaş hakkında mavra yapıyorum eheh ! Neyse ben seni daha fazla sıkmiyim sen köşeyi gez keyfine bak. Bende bu arada şu söz ettiğim irc'deki arkadaşlara aylık mavramı yapim. Haaa unutmadan ne zaman istersen gel hatta mail at bana{oz@gsmnet.com} Ben hep burdayım ok ;)

IRC KÖLELERİ : Arnold {Keser abime selam yayına devam}, Ghozy {Ghost gitti Ghozy geldi bu onun ilk ayı şimdilik sataşmıyorum :)}, Legolas {Benim kanki tam bir profesyonel olmuş artık. Anlayan anladı :=)}, Remote {Göremiyom seni özledim gelsen de kicklesem yumuşak, yumuşak ehü}, Savas {Geçen ayki aynı sebeplerden dolayı yine göremiyoruz arkadaşımızı}, Set {Evladım Set'çiğim bak eğer bir gün adam olursan söz veriyom adam oldu diye yazıcam ama o güne değin bana malzeme olmaya devam edeceksin ehüe!} ve Zu {Geçen ayki yoğun ilgiden çok memnun olan Zu'yu bende Another World köşesi olarak tüm chat etmek isteyenlere tavsiye ediyorum ehehehe !}

⊠Özgür"10-9-8-7-......?" GÜLTEKİN

DUKE NUKEM 3D

Artık ölsem de gözüm arkada gitmiycem. Çünkü Sega Saturn'de de en sonunda doom gibin yapılmış bir oyun oynayabildim. Duke 3D'yi çoğu PC kullanıcısı bilir. O zamanlar için bence Quake l'den sonra oynadığım en iyi doom gibin oyundu. Aslında oyunun Sega Saturn versiyonunun PC versiyonundan hemen hemen hiç bir farkı yok. Mekanlar, efektler ve müzikler herşey aynı. Benim gördüğüm kadarıyla tek fark oyunun grafiklerinin PC'ye göre daha düşük çözünürlükte olması. Bu da o kadar sorun değil. Böylece oyun daha hızlı olmuş zaten. Daha önce Duke 3 D'yi görmeyenler ve oynamayanlar için oyunu biraz tanıtalım. Konu klasik sayılır. Dünya'yı yaratıklar istila etmiştir. Onlara karşı tek silah Duke'dur. Yaratıklarla dövüşeceğiniz 3 değişik episode mevcut. Bunlardan ilki Hollywood'da geçiyor. Bu bölümde yıldızlar bulvarında yürürüp sinemaları gezeceksiniz. Ama karşınıza çıkacak yaratıklarla uğraşmaktan bunlara pek dikkat edemeyebilirsiniz. İkinci episode uzay istasyonlarında geçiyor. Değişik türden yaratıkların bulunduğu stresli ortamlarda bölümleri bitirmeye çalışacaksınız. Üçüncü ve son episode japon mahallesinde geçiyor. Bu bölümde geyşalar ve yaratık yumurtaları ile karşılaşacaksınız. Geyşaları okşayıp, yumurtaları yok edin :). Her episode sonunda o episode'a ait episode sonu canavarı ile karşılaşıyorsunuz. Onu öldürünce değişik bitiş demoları çıkıyor. Oyun içinde 9 adet değişik silahınız mevcut. Bunlar oyunun başındaki tek silahımız tabancadan tutun da düşmanlarınızı dondurmaya ve ufaltıp



üstlerine basarak ezmenize yarayan gelişmiş silahlara kadar değişiyor. Zaten oyun manualinde silahlar ve özellikleri ayrıntılı olarak anlatılmış. O yüzden ben pek ayrıntıya girmiyorum. Birde oyun içinde kullandığınız değişik aletler var. Mesela uçmak için **jetpack** denilen aleti almalısınız. Suyun altında nefes alabilmek için **Scuba Gear** denilen aleti almalısınız. Gece görüşü için **night vision goggles** kullanabilirsiniz. Ayrıca holoduke denilen aleti alınca kendinizin hologramını oluşturarak düşmanlarınızı kandırabilirsiniz. Biraz da oyun içindeki düşmanlardan bahsedelim. İlk ve en basit düşmanlarınız kaplan adamlar. Bunların iki türü var zırhlı ve zırhsız. Ayrıca jetpack'leri yardımı ile uçabiliyorlar. Onları haklamak sorun değil. İkinci türdeki çıkan düşmanlarımız eli silahlı domuzlar. Bunlar shotgunları ile sizi avlamaya çalışıyorlar ve kaplan adamlara göre daha güçlüler. Ayrıca uçan araçları ile sizi havadan haklayabilirler aman dikkat. İkinci episode da {uzaylı olan} mitralyoz taşıyan iri yaratıklar sizi rahat bırakmayacak. Bunların silahları oldukça güçlü olduğundan dikkatli olmanız sağlınız açısından iyi olur. Son olarak suyun altında çıkan sülükler ve Octabrains denilen iri yaratıklar size öldürücü şakalar yapabilirler. Tüm yaratıkları temizleyince geride bıratıkları silah ve cephaneleri almanız sizin için gayet faydalı olacaktır. Son olarak oyun Pc versiyonundan hiç de farklı değil. Hatta çoğu pc versiyonunda olmayan müzik trackları ile insanı gerçekten havaya sokuyor. Kontroller ilk başta size biraz karışık gelse de zamanla alışıyorsunuz. Doom gibin oyunlardan hoşlanıyorsanız Duke 3D sizin için iyi bir seçim olacaktır.

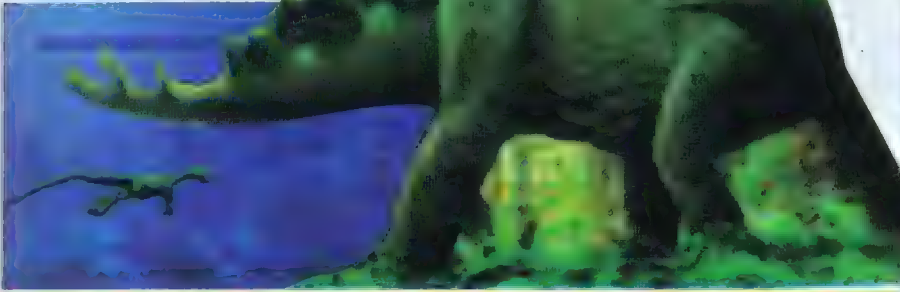




LOST WORLD

Geri döndüler. Geçen sefer onlardan kurtulduk diye sevinmiştik ama dinazorun pardon kazın ayağı öyle değilmiş. Meğersem ilk filmdeki adada dinazorların sadece bir kısmı varmış ve bunların hepsinin de cinsi üremesinler diye erkekmiş. Gerisini zaten filmini seyredenler bilir. İşte ikinci filmi dinazorların gerçek yuvası olan yeni bir adada geçiyor. Aman neyse ne canım karışık işler bunlar. Ben ilk Jurassic Park'ı daha çok beğenmiştim bu Lost World denen dalga beni pek kesmedi işin aslı. İlkinin oyununu oynamıştım ve ne yalan söyliyeyim filminin aksine pek beğenmemiştim. Ama Sega Saturn için yapılan Lost World gerçekten çok güzel. Bir kere grafikler 3 boyutlu {bu teknik bana biraz Pandemonium'u hatırlattı}. Sonra efektler ve özellikle de müzikler çok atmosferik {ben şu an yazımı yazarken oyunun müzik tracklarını dinliyorum :) }. Birde her oyunda olmayan bir özellik var. Oyun boyunca klasik olarak sadece bir karakteri yönetmiyorsunuz. Belirli bölümler boyunca 5 değişik karakteri kontrol ediyorsunuz. İlk bölümlerde ufak dinazor Comby'i {çakmaktaşların sevimli dinosuna benziyor} yöneteceksiniz. Daha sonraki bölümlerde ise insan karakterleri ve değişik dinazor çeşitlerini yönetebilirsiniz. Böylece oyunun kapağında da yazdığı gibi bazı bölümlerde av, bazı bölümlerde ise avcı olarak oyunu oynuyorsunuz. Zaten oyunun manualinde karakterlerle ilgili daha çok bilgi var merak edenler oraya bakabilir. Oyun toplam 30 bölümden oluşuyor. İlk bölümlerde yönettiğiniz karakter daha öncede söylediğim gibi Compy. Bu bölümlerde karşınıza çıkan ufak ve büyük dinazorları öldürüp ilerlemelisiniz. Ekranın sol üst köşesindeki çizgi enerjinizi temsil ediyor. Onu tazelemek için dövüştüğünüz yaratıkları yemelisiniz. Evet bu size ilk başta biraz iğrenç gelebilir ama orman kanunu böyledir işte yaşamak için öldür. Sağ üst köşedeki göz ise güç durumunuzu gösterir. Bu göz kırmızı renkte olduğunda en güçlü halinizdesiniz demektir. Bu haldeyken düşmanlarınızı daha çabuk öldürebilirsiniz. Eğer insan karakterlerinden biri ile oynuyorsanız değişik türden silahlardan kullanabilirsiniz. Son olarak Macera ve arcade tarzı oyunlardan hoşlanacağı türden olan Lost World gerçekten de alınmaya değer bir oyun.







SEGA CHEATS

BUG TOO!

Bu oyunu aranızda kaç kişi oynuyor veya oynadı bilemem ama dışarıda Sega dünyasında bayağı populer bir oyun. İşte dışarıda, Sega dünyasında bayağı populer olan bu oyunun cheatleri!

Uçma modu: START tuşuna basıp oyunu pause edin . Daha sonra soldaki tuşa {soldaki ve sağdaki dediğim tuşlar joypad'in sağındaki ve solundaki tuşlardır}, A tuşuna, sol tuşuna, soldaki tuşa, sağ tuşa, aşağı ve aşağı tuşuna basarak oyunu pause dan çıkarın şimdi Y tuşuna basılı tutarak uçabilirsiniz.

Görünmezlik modu: START tuşuna basıp oyunu yine pause edin. Sağdaki tuşa, sağ tuşa, A tuşuna, soldaki tuşa, sağ tuşa, A tuşuna, aşağı tuşuna ve Y tuşuna basıp oyunu pause dan [illegible] Adamınız görünmez olacak.

Stage Seçme: START tuşana basıp oyunu pause edin. Sonra soldaki tuşa, A tuşuna, Z tuşuna, Y tuşuna, sol tuşa, sağ tuşa, A tuşuna, aşağı tuşuna, sağ tuşa, soldaki tuşa basınca [illegible]ğınıze kavuşacaksınız.



MK3 TRILOGY



Naaaayt ! Dovüş dünyasının bir numaralı oyunu olan Mortal Kombat III'ün cheat modunu öğrenmek istiyorsanız burayı çok dikkatli okuyun. Öncelikle bu cheat'i sadece kötülere karşı [illegible]ğınıza dair söz verim bakim. Hımm sen ordaki heh evet sende [illegible] Tamam oldu şimdi size cheat'i gönül rahatlığı ile söylebilirim. Önce [illegible] menusune gıdin. Sonra sonra joypad'ınızdeki sol ve sağ tuşlarına [illegible] {bunlar joypad ın sağında ve solunda bulunan tuşlar} yukarı [illegible] Ekran sallanacak. Artık soru ısareti opsıyoyunu [illegible]sınız. Haydin kolay gelsin

TOP10

1- World Wide Soccer 98
2- Sega Toring Car Racing
3- Lost World
4- Duke Nukem
5- Virtua Cup 2 With Gun
6- Fighters Megamix
7- MegaManx3
8- Scorcher
9- Tomb Raider
10- Dark Savior

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Aralık 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telofon: 212 659 26 73

YOLUN sonu

[illegible] HATA MESAJLARI...

[illegible]

WinErr: 014 Keyboard locked - *(Hadi yapacak bişey [illegible])*

WinErr: 018 Unrecoverable error - *(Bütün sistem göçtü, sisteminizi yenileyin, eski Windows'unuzun lisansı geçerli değil)*

WinErr: 019 User error - *(Hayır, hayır! Walla ben yapmadım)*

WinErr: 01B Illegal error - *(Gelecek ay [illegible]*

WinErr: 103 Error buffer overflow - *(Çok fazla hata oluştu, Bundan sonra oluşacak hatalar [illegible] ve kaydedilemeyecek)*

WinErr: 625 Working Error - *(System son on dakikaya kadar mükemmel çalışıyordu)*

WinErr: 01E Timing Error - *(Bu ay da geç çıktık arkadaşlar)*

WnlErr: 902 Screen Error - *(Windows 95 gayet iyi çalışıyor, walla yalan söylemiyorum, senin monitörün bozuk)*

Winerr: 294b BlackMail Error - *(Bill Gates'e 500$ vermezseniz dowload ettiğiniz resimleri babanıza göstereceğiz)*

KUSMUK

Geçen ayki kızgınlığımı hala üzerimden atmış değilim. Onun için senin yerinde olsam, öyle salak salak sırıtarak değil de biraz korkorak getirirdim o dergiyi. Rezil herifler! Ver şunu ver. Gettysburg: Hmm, sonunda becerebildiniz galiba resim üzerine yazı yazma hikayesini. Aferin aferin, adam olacaksınız ama benim ömrüm kesin yetmeyecek. Dark Earth: Oyun resimleri yetersiz ve küçük gibi geldi bana ama böyle eksikler oldu mu, daha kötüsü olabilirdi diye seviniyoruz artık. Panzer General: Ortadaki yazı kutularındaki gölge hataları kimsenin gözünden kaçmıyor. Acemiliğinizi yine belli etmişsiniz. Lighthouse: Gayet vasat, sıradan, sıkıcı. FallOut: Hmmm, Güzel sayfa, yazı biraz daha detaylı olabilirmiş. Bu Hüseyin mi ne, yeni yazara da bi türlü kanım ısınmadı. Neyse şimdi bi de onu takmayayım kafaya. NFS2SE: Yukarıdaki Klavye Örtüsü rezaletinden başka kötü bi şey yok ama o rezalet de bu sayfaya kötü sayfa dememe yetiyor. Resident Evil: Bi güzel sayfa daha. Olacak bişeyler ama hadi bakalım. Armored Fist 2: Oyundan screenshot bulamadanız galiba. Her tarafı gereksiz açıklama kutuları ile doldurmuşsunuz. Yazar yine Hüseyin. Neyse biraz daha şans veriim bu çocuğa. Nuclear Strike: Yukarıda uçaklarla ilgili bilgi vermeniz çok yerinde olmuş diyeceğimi mi mi sandınız. Salak herifler, onlar zaten oyunun içinde var. Ne diye doldurmuşsunuz orayı. Onun yerinde iki oyun resmi daha koyardınız. Broken Sword 2: Bu pembe arka plan rengi hakkındaki yorumlarım bi kulagınızdan girip, diğerinden çıkmış anlaşılan. KKND Xtreme: Ya bu ne ciddi yazı böyle yaw. Sanki herif anayasayı yazıyor. Diken diken oldum okurken. Olmasın bi daha. Siz GameShow'sunuz. Excalibur: İşte kişiliğini bulamamış bir sayfa daha. Resimler karma karışık. Yukarıdaki o resim efektini nerden öğrenmişseniz o kurtarmış sayfayı biraz. Nba Live 98: Ne diim, salak arka plan resmi haricinde standart sayfa işte. Yani uzun lafın kısası bişeyler olacak, ama çok zor yaw, çok zor. Siz adam olduğunuz gün sokaktaki köpekler de adam olacak. Gelecek aya kadar gözükmeyin gözüme de huzur bulayım biraz.

Y.S.Y.

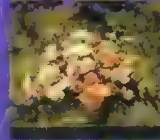
YENİ YILA NASIL GİRDİK?



[illegible]: Yılbaşı gecesi yemeği o kadar uzun, o kadar uzun sürdü ki kahvaltıda sıra hindi'ye yeni gelmişti.



ENGİN ABLA: 1998 yılına. 1997'den de hızlı girdi. Kaç kişi hızlı girdi bilemicem ama inşallah bütün yıl böyle sürmez.



MUDER: Bu yılbaşında mavi göğün altında, mavi denize bakıp, mavi mavi düşler kurdu. Mavi bu konuda yorum yapmadı.



MUHAMMED: Time of Trouble'den tam olarak çıkamadığı için daha yeni yıla girmiş sayılmaz. Bi yıla girdi ama hangi yıl belli değil!



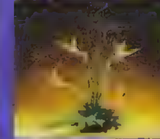
ÖZGÜR: Asker arkadaşları ile geçirmiş ama 11:00-01:00 nöbeti buna rastladığı için talihsiz bir yılbaşı olmuş onun için.



MERT: Herkesin imreneceği bir şekilde Bodrum'a gitti adi herif. Ama tişörtle gittiği için gözü donmuş salağın ehehehe!



TİMUR: Yılbaşı gecesi SF sokaklarında işten eve doğru yavaş yavaş yürüyordu (eğlendi diyeceğimi beklediniz di mi?)



ŞAHİN: Çocukluğundan beri yılbaşı gecelerini amcasının oğlu ile geçirme alışkanlığını bu senede bozmadı. İlk çinkoyu o yaptı.



ZEBANİ: Bu da evde oturup, tozlu kitaplarının arasında tek başına demlendi. Kendini kaybedip davulcuları dövdü.



HÜSEYİN: Yılbaşını Lara Croft'la geçirdi ehe. Sabah yediye kadar iki üç level atlamış hem de cheat kullanmadan.

Kendi gitti nam'ı kaldı yadigar...

MAC: Batan gemiyi ilk fareler terkedermiş misali, GameShow'daki eski amatör ruhun kaybolduğunu ilk anlayan MAC gitti. Şimdi MAC'e siz nasıl fare dersiniz diyeceksiniz, baştan söyleyeyim ben demedim öyle bir şey.

SERKAN: Onun namı çok sağlam canım. Kolay kolay kaybolmaz. Son diyaloğumuzu anlatayım size, anlayın ne kadar salak olduğunu: -Serkan, sen gidiyon biz kime salak diyeceğiz şimdi? -Siz yine deyin abi, bana koymaz!

TİMUR: Ondan geriye pek bi şey kalmadı. Zaten maddi değerdeki her şeyini satıp da gitti, manevi desen; şahsiyeti olmadığı için bırakamadı, pimpiriklidi, onu bıraksa da biz almazdık, alana da mani olmazdık. (Kötü oldu bu ama neyse....)

TÜRKİYE TOP 10

1) [illegible]
2) [illegible]
3) NBA LIVE 98
4) [illegible]
5) [illegible]
6) WORMS
7) MONKEY ISLAND 3
8) BROKEN SWORD 2
9) NFS 2 SE
10) MORTAL KOMBAT 3 TRILOGY

U.S.A. TOP 10

1) CHAMPIONSHIP MAN 2 97/98
2) AGE OF EMPIRES
3) JEDI KNIGHT
4) MS FLIGHT SIM 98
5) RIVEN
6) TOTAL ANNIHILATION
7) STARFLEET ACADEMY
8) RED ALERT
9) FORMULA 1 GP 2
10) INT RALLY CHAMPION

IN

- Dergiden ayrılmak.
- Ayın 25'inde yazı teslim etmek (di mi Mert?).
- Yılbaşı tebrik mesajları almak, vermek.
- Çılgın Network partileri hala ve ısrarla in (MEG'i hala yenemiyoruz da).
- Kapaktaki geri sayımın sonunu merak edip, bilenleri sıkıştırmak bu ay da in.
- Bütün tutmuş oyunların ikincisini, üçüncüsünü n'incisini çıkarmak.
- www.gsmnet.com'daki saçma sapan anket sorularına cevap vermek.

OUT

- Ayın birinde dergi çıkarmak (hiç in olamayacak, bari out olsun)
- NOT: Sonunda kurtulduk salaktan.
- Yılbaşında tebrik mesajları vermek, almak.
- Patlamak, son bir iki aydır herşey sakin gibi (ya da artık biz alıştık).
- Sonunda cheatlerin denenmeden yayınlanmasına Polis El koydu (Cavit Abi Mert'e çok kızdı da)
- Overdose'daki tavsiye bölümünde 5 aydır, 2.zafer ayı yazmak.

RetRoFili